For EU Countries

Contiene pilas de lítio

Precaución

Existe la posibilidad de provocar una explasión si reemplace incorrectamente la pila.
Reemplácelas sólo con el tipo recomendado por el fabricante.
Para deshacerse de las pilas usadas, siga las instrucciones del fabricante.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

Países de la UE

CE

Este producto cumple con los requisitos de las Directivas Europeas EMC 89/336/EEC y LVD 73/23/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

UTILIZAR LA UNIDAD CON SEGURIDAD

INSTRUCCIONES PARA LA PREVENCIÓN DE INCENDIOS, DESCARGA ELÉCTRICA Y DAÑOS FÍSICOS

ACERCA DE AVISO Y PRECAUCIÓN

⚠ AVISO	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de muerte o de daños físicos graves por una utilización inadecuada de la unidad.
⚠ PRECAUCIÓN	Se utilizará cuando se den instrucciones para alertar al usuario sobre el riesgo de sufrir daños físicos o daños materiales por una utilización inadecuada de la unidad. * Cuando se hace referencia a daños materiales se entiende cualquier daño o efecto adverso que pueda sufrir la casa y todo el mobiliario, así como el que puedan sufrir los animales de compañía. .

ACERCA DE LOS SÍMBOLOS

⚠	Este símbolo alerta al usuario sobre instrucciones importantes o advertencias. El significado específico del símbolo queda determinado por el dibujo que contenga dicho triángulo. Si el triángulo no contiene ningún dibujo, se estará utilizando para precauciones de tipo general, para advertencias, o para alertas de peligro.
⃠	Este símbolo alerta al usuario sobre lo que no debe realizar (está prohibido). Lo que no se puede realizar está debidamente indicado según el dibujo que contenga el círculo. Si el círculo no contiene ningún dibujo, significa que la unidad no debe estar nunca desmontada.
	El símbolo alerta al usuario sobre las funciones que debe realizar. La función específica que debe realizar se indica mediante el dibujo que contiene el círculo. Si el símbolo o contiene ningún dibujo, significa que el enchufe debe desconectarse de la toma de corriente.

OBSERVE SIEMPRE LO SIGUIENTE

⚠ AVISO

- Antes de utilizar la unidad, asegúrese de leer las instrucciones que se muestran a continuación y el Manual del Usuario.

- No abra ni efectúe modificaciones internas a la unidad.

- No intente reparar la unidad ni reemplazar elementos de su interior (a menos que el manual le indique que debe hacerlo). Diríjase a su proveedor, el Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página “Información”.

- Nunca utilice o guarde esta unidad en lugares:
  - Expuestos a temperaturas extremas (p.ej. la luz del sol directa en un vehículo cerrado, cerca de un conducto de calor, encima de un equipo generador de calor);
  - Donde haya agua (p.ej. baños, lavabos, sobre superficies húmedas);
  - Expuestos a la lluvia;
  - Húmedos;

- Coloque la unidad de forma que quede nivelado y resulte estable. No la coloque nunca encima de soportes inestables o inclinados.

- Utilice sólo el adaptador AC suministrado con la unidad. Asegúrese de que el voltaje de línea coincida con el voltaje de entrada especificado en el adaptador AC. Otros adaptadores pueden tener otra polaridad o utilizar otro voltaje, y pueden ocasionar daños, descarga eléctrica o hacer que la unidad funcione mal.

⚠ AVISO

- Evite dañar el cable de alimentación. No lo doble excesivamente, pisarlo ni colocar objetos pesados encima de ello. Un cable dañado puede convertirse fácilmente en un riesgo de descarga eléctrica o de incendio. Nunca utilice un cable dañado.

- La unidad, por sí sola o en combinación con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido que podrían causar pérdida permanente de audición. No la utilice durante mucho tiempo a volúmenes altos o a un volumen que resulte incómodo. Si experimenta algún tipo de pérdida de audición o zumbido en los oídos, deberá dejar de utilizar esta unidad inmediatamente y consultar a un otorrinolaringólogo.

- No permita que ningún tipo de objeto (p.ej. material inflamable, monedas, alfileres) o de líquido (agua, refrescos, etc.) penetre en la unidad.

- Apague inmediatamente la unidad y diríjase a su proveedor, el Servicio Postventa de Roland más cercano, o a un distribuidor de Roland autorizado, de los que se detallan en la página “Información” cuando:
  - Hayan penetrado objetos o líquidos dentro de la unidad;
  - La unidad haya estado expuesta a la lluvia (o se haya humedecido por otras causas);
  - Parezca que la unidad no funciona con normalidad o se advierta un cambio notable en su funcionamiento.

- En hogares con ni–os de corta edad, un adulto deberá supervisar a los niños hasta que éstos sean capaces de seguir las instrucciones básicas para el funcionamiento seguro de la unidad.

⚠ AVISO

- Proteger la unidad de golpes fuertes.
(¡No deje caer la unidad!)

- No debe conectar la unidad a una toma de corriente donde hallan conectados un número excesivo de aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utiliza alargos - el consumo total de todos los aparatos no debe sobrepasar la capacidad en vatios/amperios del cable Las cargas excesivas pueden ocasionar que el cable se sobrecaliente y finalmente que se funda.

- Antes de utilizar la unidad en un país extranjero, consulte con el Servicio Postventa de Roland o con un distribuidor autorizado listado en la página "Información.

⚠ PRECAUCIÓN

- La unidad debe colocarse de forma que su posición no impida su adecuada ventilación.

- Cuando conecte o desconecte el cable de alimentación del enchufe o de la unidad, siempre deberá cogerlo por el extremo

- Cuando no vaya a utilizar la unidad durante un largo periodo de tiempo, desconecte el adaptador AC.

- Debe intentar evitar que se enreden los cables y colocarlos de forma que estén fuera del alcance de los niños de corta edad

- Nunca debe subirse encima de la unidad ni colocar objetos pesados sobre ella

- Nunca debe manejar el adaptador AC con las manos mojadas cuando lo conecta o lo desconecta de la red eléctrica o de la unidad..

- Antes de desplazar la unidad, desconecte el adaptador AC de la toma de corriente y desconecte los cables de los aparatos externos conectados..

- Antes de limpiar la unidad, apáguela y desconecte el adaptador AC de la red eléctrica. (p. 12).

- Si hubiera una tormenta con relámpagos, desconecte el adaptador A .

PRESTACIONES PRINCIPALES

Proporciona un amplio abanico de funciones útiles para las actuaciones en vivo

El GT-3 proporciona todas las funciones que Vd. pueda necesitar para las actuaciones en vivo. No sólo permite cambiar de Patch mientras interpreta, sino también permite controlar a tiempo real los Patches utilizando los pedales incorporados en la unidad. Además dispone de muchas otras funciones como, por ejemplo, la función afinación.

Distorsión creada utilizando la tecnología COSM

Combinando un pre-amplificador digital que dispone de la tecnología vanguardista COSM con la distorsión analógica de BOSS, el GT-3 es capaz de crear todo tipo de sonidos de distorsión.

Calidad Profesional

Esta unidad de efectos proporciona treinta y dos efectos diferentes de calidad profesional, incluyendo reverb de calidad de “estudio de grabación”, armonizador a dos voces, simulador de guitarra acústica, sintetizador de guitarra, la recientemente desarrollada función auto-riff y un simulador de pastilla.

Edición Fácil

La edición es fácil – puede crear sus propios sonidos personalizados simplemente ajustando cuatro parámetros para cada de las configuraciones de efectos preset

Ajustes Rápidos

Ajustes de preset han sido asignados a cada una de las funciones de edición. Simplemente seleccionando el preset correspondiente a la función (efecto) que desee utilizar, puede crear cualquier sonido de efecto que Vd. desee. puede guardar estos ajustes modificados en forma de Ajustes del Usuario y utilizarlos más adelante

Compatible con guitarras electro-acústicas

El GT-3 dispone de prestaciones especiales para guitarras electro-acústicas como, por ejemplo, la función anti-regeneración y un modo de pre-amplificador especial.

Botones del Panel que corresponden a los efectos

Los botones del panel corresponden perfectamente a los efectos incorporados en la unidad, permitiendo activar / desactivar o editar rápidamente cualquiera de los efectos.

Pedal de Expresión y Pedal CTL

La unidad dispone de un pedal de Expresión y un pedal de Control. Puede ajustar el funcionamiento del pedal de Expresión individualmente para cada Patch. Además puede utilizar el pedal de Expresión para realizar diferentes funciones según el Patch utilizado como, por ejemplo, utilizar el pedal como pedal "Wah" o pedal de volumen.

Sistema de Pedal Interno

Puede modificar a tiempo real el valor del parámetro seleccionado mediante el pedal de Expresión. También puede controlar un Fade-In / Out o la modulación del parámetro..

Copyright © 1998 BOSS CORPORATION

Todos los derechos reservados. No puede reproducir ninguna parte de esta publicación en ningún formato sin el permiso por escrito de BOSS CORPORATION

Contenido

UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA 3
Prestaciones Principales 5
OBSERVACIONES IMPORTANTES.....7
Cómo Utilizar Este Manual 8
Descripciones de los Paneles 9

Sección 1
Probar el GT-3 11

Antes de Empezar 11
Conexiones 10
El Encendido 12
Ajustar el Nivel de Salida 12
Ajustes para la conexión de aparatos externos 12
Seleccionar un Sonido de Efecto 13
Cómo seleccionar un Patch en el GT-3 14
Acerca de la Pantalla 14
Acerca de la indicación de los Botones de Selección de Efectos ..15
La Función Tuner / Bypass 15
Cambiar al Modo Tuner / Bypass 15
Acerca de la Pantalla 15
El Procedimiento de la Afinación.....16
Ajustes del Afinador 16

Sección 2
Modificar los Ajustes 18

Antes de Empezar a Crear Sonidos 18
Copiar un Patch 18
Ajustes de los Sonidos de Efecto 19
Edición Fácil 19
Ajustes Rápidos 21
Crear Sonidos utilizando la edición de efectos (Parámetro).....22
Ajustes de Efecto Activado / Desactivado.....22
El orden de conexión de cada unidad de Efectos 23
Los ajustes de cada procesador de efectos 23
Ajustar el Pedal de Expresión / Pedal CTL 24
La Creación de Sonidos utilizando los Ajustes de los Pedales (Ajuste Rápido).....24
Si no desea utilizar el Ajuste Rápido 25
Ajustes de la Asignación de Control 26
Acerca del Sistema de Pedal Interno 29
Modificar el Nombre de un Patch.....31
Cancelar Modificaciones 31
Guardar Ajustes Modificados (operación escribir) ...32
Utilizar el Modo Manual.....32
Cambiar al Modo Manual 32
Utilizar el Modo Manual 33
Ajustar el Modo Manual.....33
Ajustes de los Parámetros de la Función Utilidades.33
Parámetros de la Función Utilidades.....34

Sección 3
Guía de Efectos.....38

SFX (Efectos Especiales) 38
COMPRESOR / LIMITADOR.....41
WAH 42
SATURACIÓN / DISTORSIÓN 43
PRE-AMPLIFICADOR / SIMULADOR DE ALTAVOZ 44
ECUALIZADOR.....45
MODULACIÓN 46
DELAY 54
CHORUS.....55
REVERB 56
MASTER 57

Sección 4
Utilizar MIDI 58

Cómo utilizar MIDI.....58
Controlar aparatos externos desde el GT-3 58
Controlar la unidad desde Aparatos MIDI Externos 58
Ajustes de las Funciones de Utilidades MIDI 59
Los Parámetros de Utilidades relacionados con MIDI ..59
Transmitir / Recibir Datos Vía MIDI 61
Transmitir Datos (Volcado de Datos) 61
Recibir Datos (Carga de Datos) 62
Ajustes del Mapa de Cambios de Programa 63
Parámetros del Mapa de Cambios de Programa .63

Sección 5
Apéndice 64

Acerca de MIDI.....64
La manera como se transmiten y se reciben los mensajes MIDI 64
Tipos principales de mensajes MIDI que el GT-3 utiliza.....65
Acerca de MIDI Implementado 65
Cambiar de Patch utilizando Mensajes de Selección de Banco 66
Cambiar de Número de Patch en un aparato MIDI externo utilizando el GT-3.....66
Cambiar de Número de Patch en el GT-3 utilizando los mensajes de Selección de Banco enviados desde un aparato MIDI externo 67
Ajustes de Fábrica 68
Recuperar los Ajustes de Fábrica (Inicialización) 68
Solucionar Pequeños Problemas 69
Tabla de MIDI Implementado 70
Características técnicas 71
Índice.....72
Tabla de Nombres de Patch 74

OBSERVACIONES IMPORTANTES

Además de los puntos contenidos en "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA", lea y observe lo siguiente:

Alimentación

- No conecte esta unidad al mismo circuito eléctrico donde esté conectado cualquier otro aparato que genere ruido de línea; por ejemplo, un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable.
- Después de unas horas consecutivas de uso, el adaptador AC empezará a generar calor. Esto es normal y no es motivo de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otras, desenchúfelas; esto evitará dañarlas o que funcionen mal.

.

Colocación

- Utilizar la unidad cerca de amplificadores (u otros aparatos que contengan grandes transformadores) puede producir zumbidos. Para solucionar este problema, cambie la orientación de la unidad o colóquela más lejos de la fuente de la interferencia.
- Esta unidad podría producir interferencias en radios o televisores. No la utilice cerca de ellos.
- Para evitar averías, no utilice la unidad en zonas mojadas como, por ejemplo áreas expuestas a lluvia o fuentes de humedad.

Mantenimiento

- ∑ Para el mantenimiento diario, limpie la unidad con un trapo seco y suave o uno que haya sido humedecido con agua. Para quitar una suciedad mayor, utilice un detergente neutro y suave. Después, pase un trapo seco por toda la unidad.
- Nunca utilice bencina, alcohol o disolventes de ningún tipo a fin de evitar la deformación y/o el descolorimiento de la unidad.

Reparaciones y Datos

- Tenga en cuenta que, al reparar la unidad, podría perder todos los datos que ésta contiene. Siempre debe hacer una copia de seguridad de los datos importantes en otro aparato MIDI o apuntarlos en un papel (al ser posible). Al efectuar las reparaciones, los técnicos tomarán las precauciones necesarias para intentar evitar la pérdida de datos. No obstante, en ciertos casos (por ejemplo, en los que la avería está en los circuitos relacionados con la misma memoria), lamentamos que no siempre sea posible conservar los datos contenidos en la memoria y, por lo tanto, Roland no asume ninguna responsabilidad en dicho supuesto.

Seguro de Memoria

- Esta unidad contiene una pila que mantiene el contenido de la memoria cuando la unidad está apagada. Cuando dicha pila quede débil, la pantalla mostrará el siguiente mensaje. Una vez mostrado dicho mensaje, para evitar la pérdida de todos los datos contenidos en la memoria, deberá reemplazar la pila cuanto antes. Cuando sea preciso cambiar la pila, consulte con el Centro de Servicio Post-venta de Roland o con el distribuidor autorizado de productos Roland, tal como consta en la página “Información”.

```
Battery Low !!
  Please Change
```

Precauciones Adicionales

- Tenga en cuenta que puede perder para siempre el contenido de la memoria como consecuencia del mal funcionamiento o utilización incorrecta de la unidad. Para protegerse contra el riesgo de la pérdida de datos importantes, recomendamos hacer periódicamente una copia de seguridad de los datos contenidos en la memoria de la unidad en otro aparato MIDI (P. ej. un secuenciador).
- Lamentablemente, una vez perdidos los datos, sería imposible recuperar los datos guardados en el otro aparato MIDI (secuenciador). Roland Corporation no asumirá ninguna responsabilidad en este supuesto.
- Debe manejar los botones, deslizadores, jacks conectores y otros controles de la unidad de forma prudente. Manejarlos de forma brusca puede dar lugar a que la unidad funcione mal.
- Nunca golpee o apriete la pantalla.
- Al conectar/desconectar los cables, cójalos por los extremos y evite estirarlos por el cable mismo. De esta manera evitará dañar los elementos internos del cable.
- La unidad generará una pequeña cantidad de calor durante su funcionamiento normal.
- Para evitar molestar a sus vecinos, mantenga el nivel de volumen a un nivel razonable o utilice auriculares.
- Si desea transportar la unidad, si es posible vuelva a colocarla en el embalaje original. Si no dispone del embalaje original, debe utilizar materiales de embalaje equivalentes.
- Utilice sólo el pedal de expresión especificado (EV-5 de Roland) o FV-300L; suministrado por separado). Si conecta cualquier otro pedal de Expresión, corre el riesgo de dañar la unidad o que funcione mal.

Cómo Utilizar Este Manual

Este manual explica los procedimientos y las funciones utilizadas para las interpretaciones normales, y cómo efectuar diversos ajustes. Está dividido en cinco secciones principales. Lea cada sección cuando sea necesario.

Al final del manual se halla el índice alfabético. Si tiene cualquier duda acerca del funcionamiento de la unidad, consulte el índice.

Sección 1 Probar el GT-3

Está sección explica el funcionamiento básico del GT-3 como, por ejemplo, conectar el GT-3 a aparatos externos, y seleccionar los sonidos de efecto guardados en la memoria del GT-3.

Sección 2 Modificar Ajustes

Esta sección explica cómo modificar los ajustes de los sonidos de efecto. Lea esta sección cuando desee modificar los ajustes de las diversas funciones.

Sección 3 Guía de Efectos

Esta sección explica el funcionamiento de los parámetros de los efectos.

Sección 4 Utilizar MIDI

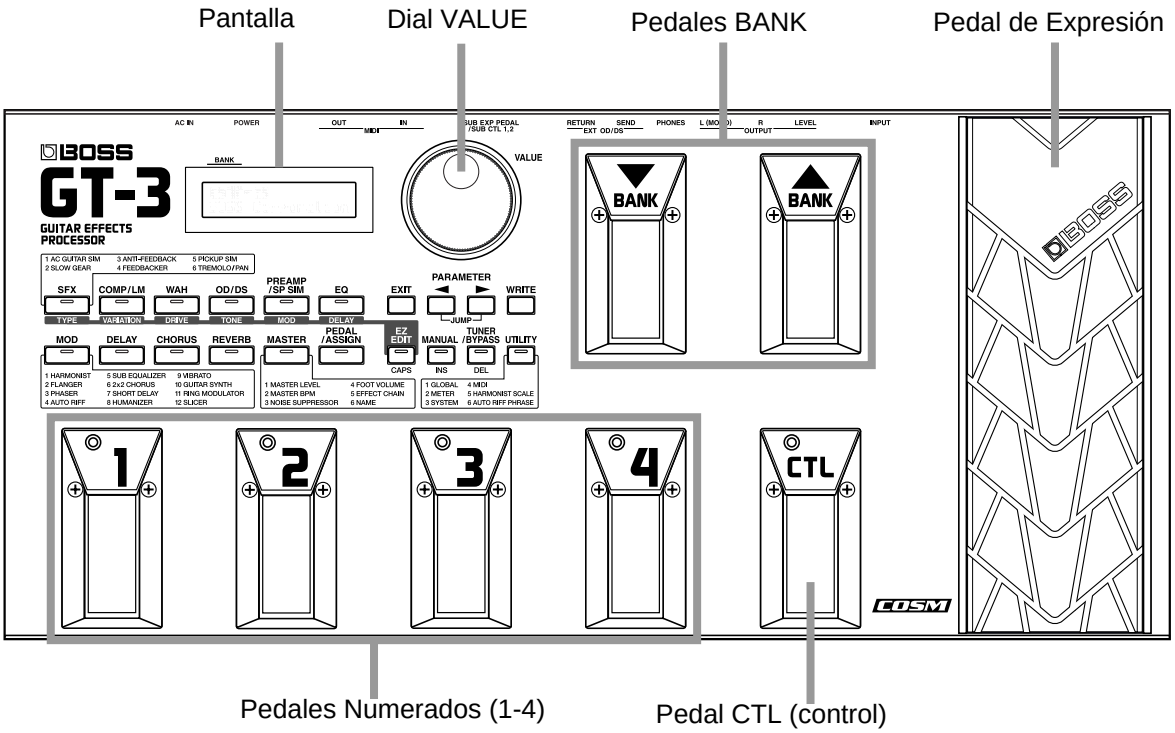
Esta sección explica cómo transmitir y recibir datos vía MIDI. Lea esta sección cuando desee utilizar las funciones MIDI del GT-3.

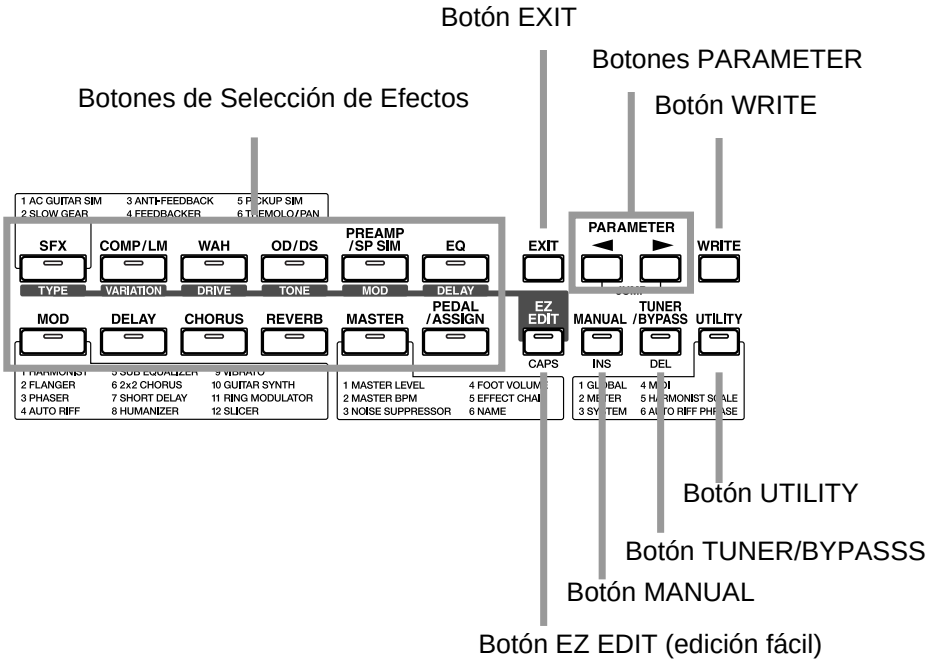
Sección 5 Apéndice

Esta sección contiene información que le ayudará a aprovechar al máximo el GT-3, listas de ajustes de origen y la sección “solucionar pequeños problemas”.

Descripciones de los Paneles

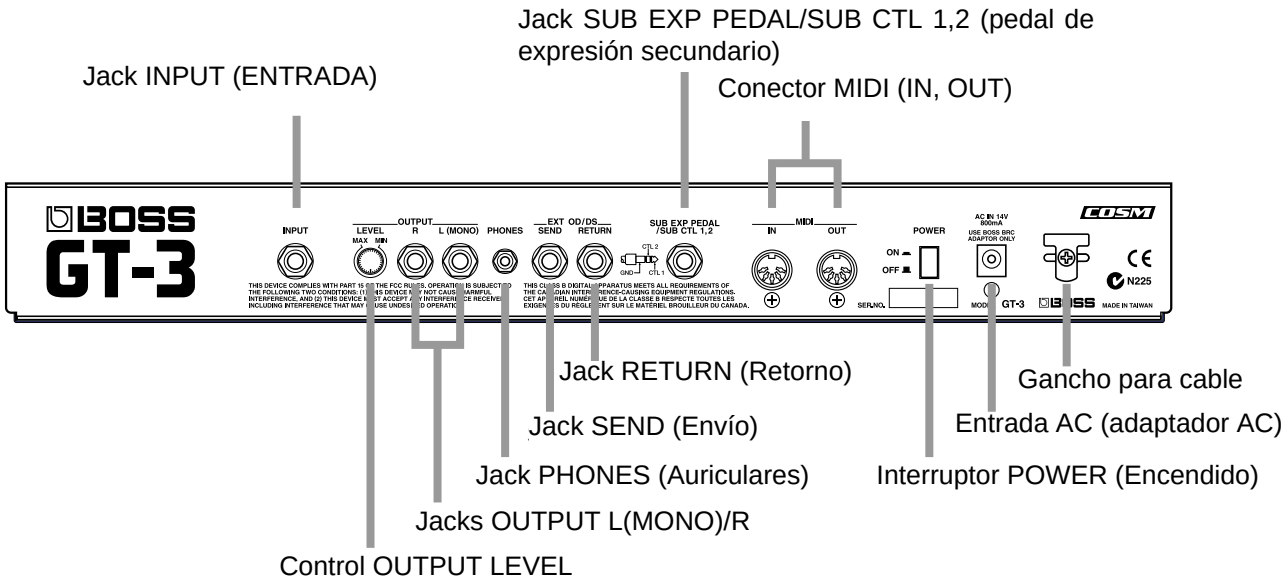
Panel Frontal





** En este manual los nombres de los botones se indican con [ ]. Por lo tanto, "Pulse [WRITE]" significa que debe pulsar el botón WRITE. Además, [PARAMETER] significa que debe pulsar los dos botones PARAMETER.*

Panel Posterior



Antes de Empezar

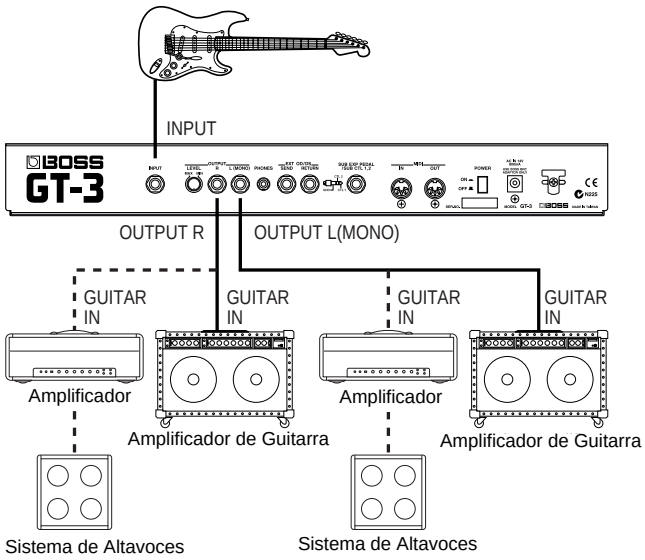
Para aprovechar todo el rendimiento del GT-3, asegúrese de efectuar los siguientes ajustes.

Conexiones

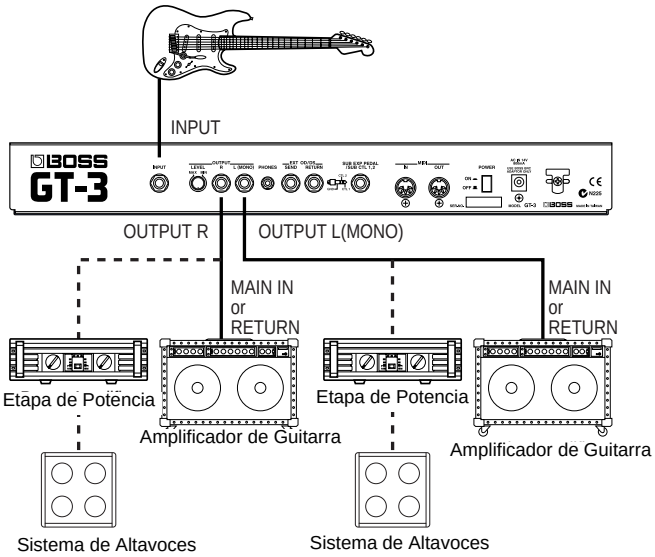
Una vez conectado el GT-3 con una guitarra o un amplificador de guitarra, tal como se muestra a continuación, conecte el cable de alimentación.

* *Para evitar dañar y/o que funcionen mal los altavoces u otros aparatos, antes de efectuar las conexiones, siempre deberá bajar el nivel de volumen de todos los aparatos y apagarlos.*
* *Debe subir el nivel de volumen del amplificador sólo si todos los demás aparatos están encendidos.*
* *Para obtener una salida monoaural, debe conectar el cable sólo al jack OUTPUT L (MONO) R.*
* *Si desea utilizar un pedal de expresión (suministrado por separado), asegúrese de utilizar un FV-300L de Boss con un PCS-33 (Roland) o un EV-5 (Roland).*
* *De fábrica, "Your Setting" está ajustado en "Gt. Amp (Combo)".*

Your Setting ? (p. 13): Gt.Amp (Combo)
Gt.Amp (Stack)

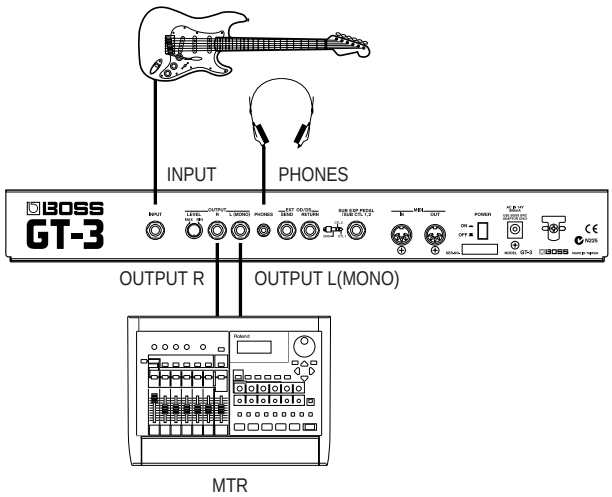


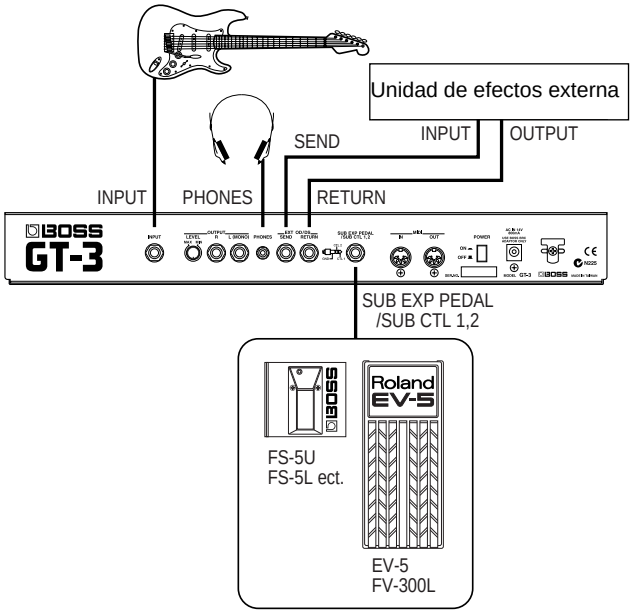
Your Setting ? (p. 13) : Power Amp (Combo)
Power Amp (Stack)



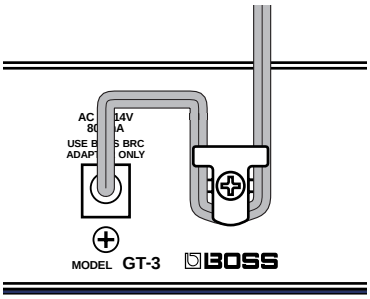
* * *Es la configuración que mejor demuestra el rendimiento del GT-3. Si el amplificador de guitarra no dispone de jack RETURN ni MAIN IN, efectúe la conexión a la entrada normal (si el amplificador dispone de L y H, conecte a L) y ajuste los controles de timbre del amplificador de guitarra de forma que BASS = 0, MIDDLE = 10 y TREBLE = 0. Si el amplificador dispone de conmutador de canales, ajústelo al canal normal (limpio).*

Your Setting ? (p. 13): Line (Headphones)



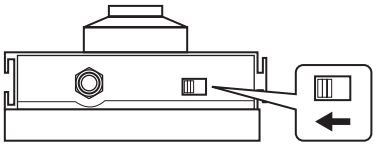


** Para evitar que se corta el suministro de corriente a su unidad de forma inadvertida (se desenchufa accidentalmente) y para evitar forzar excesivamente el jack del Adaptador AC, fije el cable de alimentación utilizando el gancho para cable, tal como se muestra en la figura.*



** Al conectar un Pedal de Expresión a los jacks SUB EXP PEDAL/SUB CTL 12, asegúrese de ajustar el Volumen Mínimo a la posición "MIN".*

** Si conecta un interruptor de pie (FS-5U, suministrado por separado) a los jacks SUB EXP PEDAL/SUB CTL 12, ajuste el interruptor de polaridad tal como se muestra en la figura siguiente*



Interruptor de Polaridad

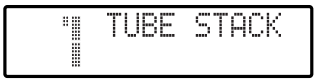
** * Para utilizar el interruptor de pie, debe efectuar ajustes de función de sistema (página 35).*

El Encendido

Una vez completadas las conexiones (pág. 11, 12), encienda los diversos aparatos externos en el orden especificado. Si los enciende en orden incorrecto, se expone a que los altavoces o los demás aparatos funcionen mal o se dañen.

GT-3 ->
Unidad de Efectos Externa ->
Amplificador de Guitarra (Etapa de Potencia)

Se mostrará la siguiente pantalla y después de unos segundos podrá utilizar el GT-3 para efectuar interpretaciones normales. Se refiere a esta pantalla como "la página Play".

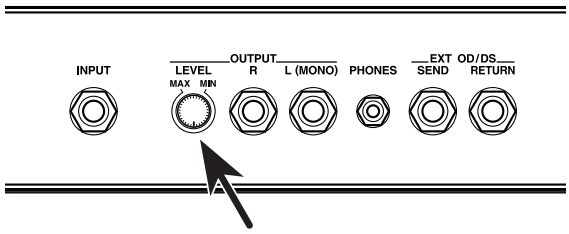


** Al encender la unidad, quedará seleccionado automáticamente el último número de Patch que seleccionó antes de apagar la unidad.*

** Esta unidad dispone de un circuito de seguridad. Una vez encendida la unidad, tardará unos segundos hasta funcionar con normalidad*

Ajustar el Nivel de Salida

Ajuste el nivel de salida de forma apropiada para los aparatos que están conectados al GT-3.



Ajustes para los aparatos conectados a la unidad

Especifique el tipo de aparato que está conectado al jack OUTPUT (salida).

[Procedimiento]

1. **Pulse [UTILITY].**

   El indicador del botón se ilumina, la pantalla muestra la visualización de la función global y después los parámetros de la función global.

... y después

```
Your Setting ?
   Gt.Amp(Combo)
```

2. **Ajuste el tipo del aparato conectado al jack OUTPUT utilizando el dial VALUE.**

Gt.Amp (Combo):
Utilice este ajuste si conecta la unidad a la entrada de guitarra de un amplificador de tipo combo (es decir, un amplificador con altavoces incorporados).

GtAmp (Stack)
Utilice este ajuste si conecta la unidad a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra de tipo "stack" (es decir, un amplificador y altavoces en unidades separadas).

Power Amp (Combo)
Utilice este ajuste si conecta la unidad al RETURN (retorno) o al MAIN IN (entrada principal) de un amplificador de guitarra de tipo combo.

Power Amp (Stack)
Utilice este ajuste si conecta la unidad a una etapa de potencia y unidad de altavoces, o al RETURN o al MAIN IN de un amplificador de tipo stack.

Line (Altavoces)
Utilice este ajuste si conecta la unidad a un mezclador o MTR. También debe utilizar este ajuste cuando utilice auriculares.

3. **Pulse [EXIT] para completar el procedimiento**

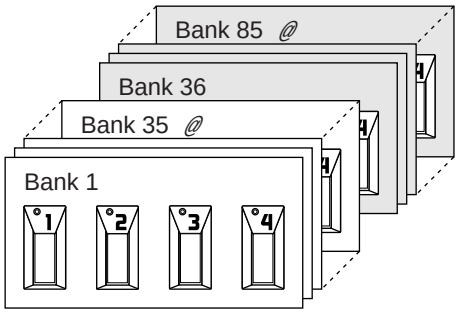
* *Para disfrutar del óptimo rendimiento del GT-3, recomendamos que ajuste "Your Setting" en "Power Amp (Combo) o en "Power Amp (Stack) y que conecte a RETURN o MAIN IN del amplificador de guitarra. Si el amplificador de guitarra no dispone de jack RETURN ni MAIN IN, conecte a la entrada normal (si el amplificador dispone de L y H, conecte a L) y ajuste los controles de timbre del amplificador de guitarra de forma que BASS = 0, MIDDLE = 10 y TREBLE = 0. Si el amplificador dispone de conmutador de canales, ajústelo al canal normal (limpio).*

Seleccionar un Sonido de Efecto

< ¿Qué es un Patch? >

En el GT-3, la colección de ajustes que especifican la manera en la que se combinan diversos efectos y que contiene ajustes específicos que ajustan con precisión el sonido se denomina "Patch".

La unidad proporciona 340 Patches en total. Tal como muestra la siguiente figura, los Patches están organizados por Grupo, Banco y Número



Bancos del Usuario (1-35)

Puede utilizar los Bancos del Usuario para guardar los nuevos programas de efectos que Vd. crea. Los Patches contenidos en dichos Bancos se denominan "Patches del Usuario".

```
 1 TUBE STACK
```

Bancos de Presets (36-85)

Los ajustes de los efectos del GT-3 han sido preprogramados en Bancos de Presets. Dichos programas se denominan "Patches Preset". No puede escribir nuevos Patches en estos Bancos, pero sí puede editar cualquier Patch Preset y guardarlo como Patch del Usuario.

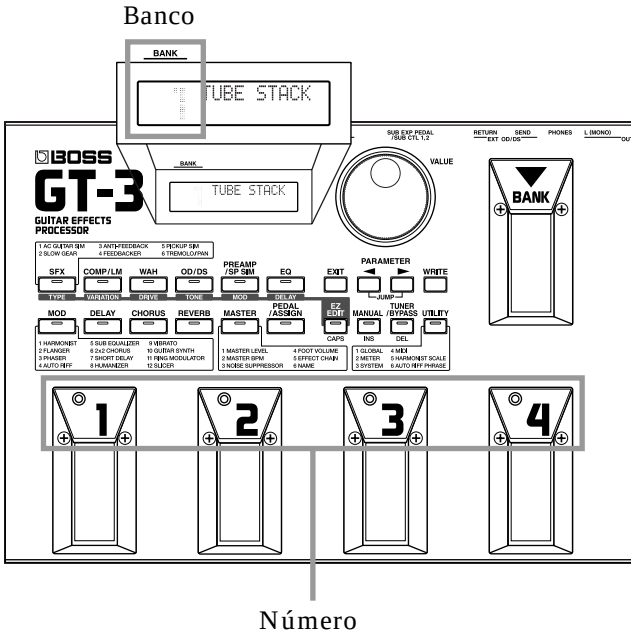
* *Cuando selecciona un Patch Preset, el colorido de la visualización del banco se invierte.*

```
36 TUBE STACK
```

Cómo seleccionar un Patch en el GT-3

Los Patches se seleccionan cambiando al Banco (1-85) y Número (1-4) apropiados.

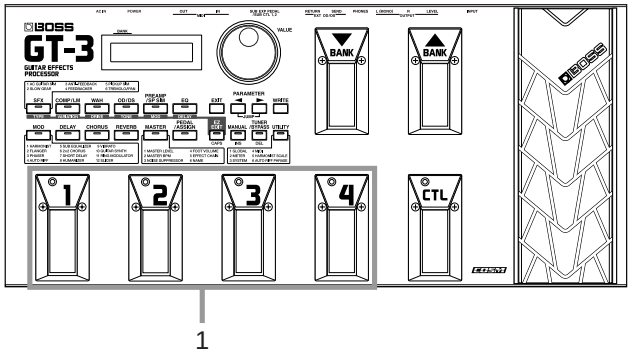
El GT-3 muestra el "Banco / Número" en las siguientes posiciones.



* *El Patch no quedará seleccionado hasta que se especifique el Número. Es decir, que el Patch no se selecciona ajustando el Banco. Si desea seleccionar un Patch especificando sólo el Banco, ajuste la Función de Sistema (pág. 35). También es posible ajustar la unidad de forma que pueda cambiar de Patch utilizando el dial VALUE*

* *Al cambiar de patch, los sonido del Delay y de la reverb se interrumpirán.*

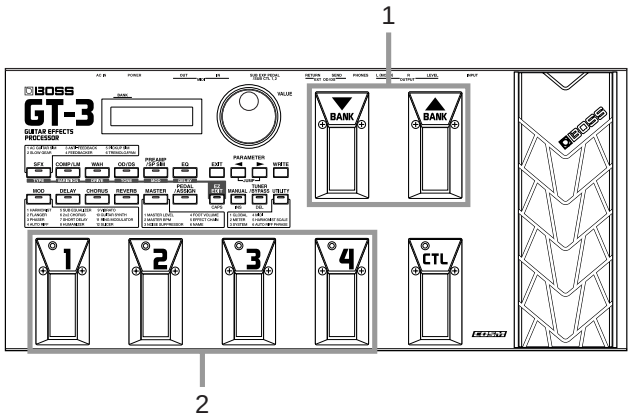
Para cambiar sólo de Número



1. **Especifique el Número del Patch deseado pulsando el pedal Numerado correspondiente.**

   El indicador correspondiente al pedal Numerado que ha pisado se iluminará y la unidad cambiará de Patch.

Para cambiar de Banco y de Número



1. **Pise el pedal BANK.**

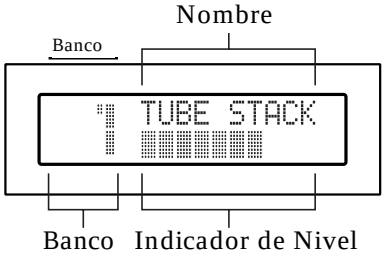
   La unidad cambia al banco que acaba de seleccionar. El indicador encima pedal anterior (el que seleccioná antes de pisar el pedal BANK) empieza a parpadear, significando que ahora puede especificar el número del patch que desee (En este momento, el nuevo patch todavía no ha sido seleccionado).

2. **Especifique el número del Patch deseado pisando el pedal Numerado correspondiente.**

   El indicador localizado encima del pedal Numerado que acaba de pisar se ilumina, indicando que ahora el nuevo Patch ya ha sido seleccionado).

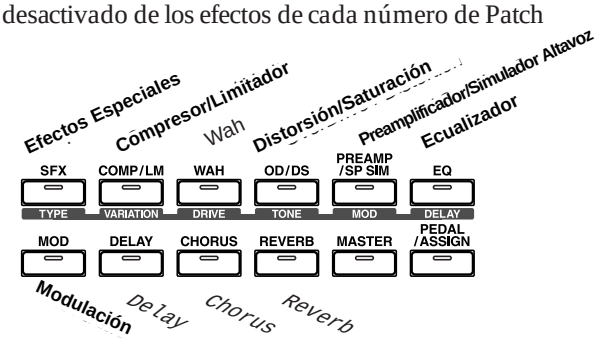
Acerca de las Visualizaciones en la Pantalla

Se muestran los siguientes tipos de información en la página Play.



Acerca de las indicaciones de los botones de selección de efectos

Los botones de selección de efectos correspondientes a cada efecto se iluminan o se apagan para indicar los ajustes activado / desactivado de los efectos de cada número de Patch



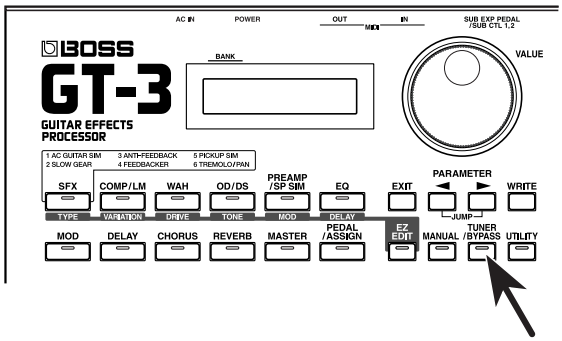
La Función Tuner / Bypass

Utilizando la función Tuner / Bypass, puede ajustar la unidad al modo Bypass (que permite enviar directamente el sonido que entra en la unidad y, por lo tanto, activar el Afinador (Tuner)).

* *Cuando la función Bypass/Tuner esté funcionando, ajuste el nivel de salida utilizando el procedimiento de la sección "Ajustar el Volumen en el Modo Tuner/Bypass (p. 16).*

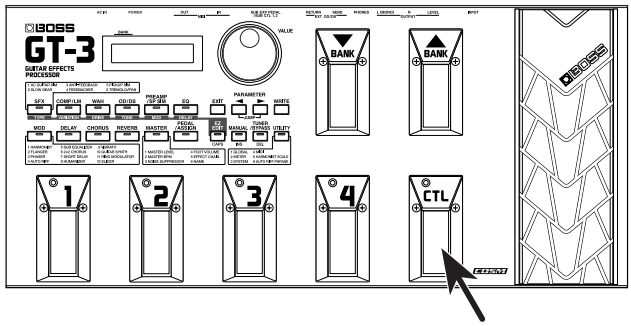
Cambiar al Modo Tuner / Bypass

<Efectuar el cambio desde el Panel Frontal>



Cada vez que pulse [TUNER / BYPASS], la función Tuner / Bypass se activará / desactivará. Cuando está activada, el indicador del Botón Tuner / Bypass se ilumina.

<Efectuar el cambio desde el Pedal CTL>



Cada vez que pise el Pedal CTL, la función Tuner / Bypass se activará / desactivará. Cuando está activada, los indicadores del Botón Tuner / Bypass y del Pedal CTL se iluminan.

Para activar / desactivar la función Tuner / Bypass utilizando el Pedal CTL, utilice el procedimiento de la sección "Ajustar el Pedal CTL (pág. 23)" tal como se muestra en la siguiente sección.

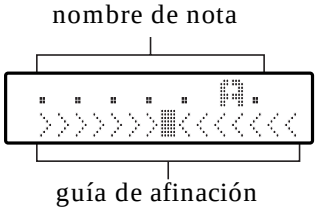
* *Puede ajustar la función Tuner/Bypass utilizando el ajuste del parámetro Asignación de Control.*

< Ajuste Rápido >
CTL PEDAL: P9=TUNER ON

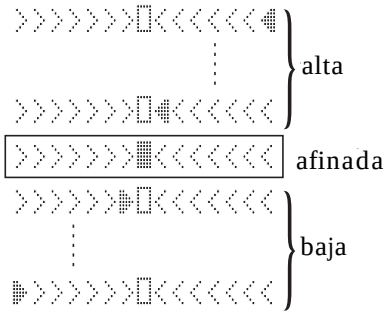
< Ajuste Manual >
CTL PEDAL: On
CTL PEDAL Target: TUNER On / Off
CTL PEDAL Target Min: Off
CTL PEDAL Target Max: On
CTL PEDAL Source Mode: Toggle

Acerca de la Pantalla

El afinador interno del GT-3 muestra el nombre de la nota en la fila superior de la pantalla y la guía de afinación en la fila inferior, indicando la diferencia entre el sonido que entra en la unidad y el sonido indicado.



Si la desviación de la afinación está dentro de la gama de + / - 50 cents, la guía de afinación indica la cantidad de desviación presente. Mientras observa la guía de afinación, ajuste la afinación hasta que se ilumine sólo el indicador central (Afinado).



El procedimiento de la Afinación

1. **Haga sonar al aire la cuerda que desee afinar.**

   El nombre de la nota que se aproxima más a la interpretada se muestra en la pantalla.

   * *Haga sonar limpiamente sólo la cuerda que desee afinar*

2. **Ajuste la afinación hasta que la pantalla muestre el nombre de la nota que corresponde a la cuerda que acaba de hacer sonar.**

   Afinación de la guitarra

	6ª Cuerda	5ª Cuerda	4ª Cuerda	3ª Cuerda	2ª Cuerda	1ª Cuerda
Normal	E	A	D	G	B	E
Bemól	D#	G#	C#	F#	A#	D#
Doble	D	G	C	F	A	D

3. **Mientras observa la guía de afinación, ajuste la afinación hasta que sólo el indicador central quede iluminado (Afinada).**

4. **Para afinar las demás cuerdas, repita los pasos 1-3.**

   * *Si la guitarra que está afinando dispone de una palanca de tremolo, al afinar una cuerda, a veces las demás se desafinarán. Si es el caso, primero afine las cuerdas a la afinación aproximada (para que la pantalla muestre el nombre de nota deseado) y, a continuación, afine cada cuerda hasta que todas estén bien afinadas.*

Los Ajustes del Afinador

Aquí puede efectuar los ajustes del afinador. Efectúe los ajustes de forma apropiada para la manera en que desea utilizar esta función.

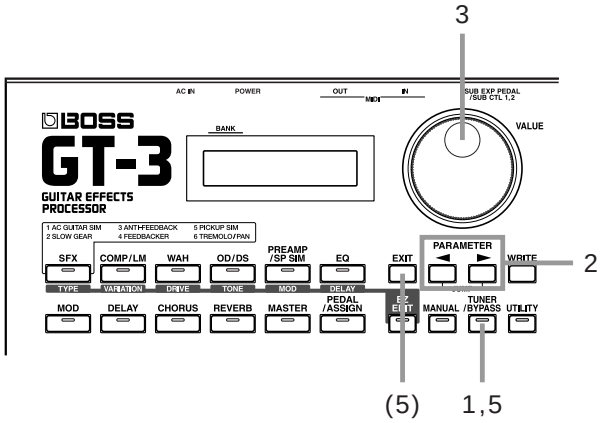
Puede ajustar los siguientes ítemes.

– Ajuste de la Afinación Estándar

– Ajuste de Volumen del Modo Tuner/Bypass

[Procedimiento]

Puede efectuar cada uno de los ajustes del afinador utilizando el siguiente procedimiento.



1. **Pulse [TUNER/BYPASS] para activar la función Tuner/Bypass.**

2 **Pulse [PARAMETER] para que se muestre el ítem que desee ajustar.**

3 **Utilice el dial VALUE para modificar el ajuste.**

4 **Vuelva a repetir los pasos 2-3 para modificar el ajuste del ítem deseado.**

5 **Pulse [TUNER/BYPASS] o [EXIT] para terminar el procedimiento. (Volverá a la página**

[Ajustes de la Afinación Estándar] (435 - 445 Hz)

```
TUNER Pitch
        A = 440Hz
```

La "Afinación Estándar" es la frecuencia de la nota La4 (La central en el piano), que se utiliza como estándar para la afinación de las demás notas. El GT-3 permite ajustar la afinación estándar sobre una gama de 435 - 445 Hz.

* *En los ajustes de origen, está ajustada a 440 Hz.*

[Ajuste de Volumen en el Modo Tuner/Bypass] (Mute, Bypass)

```
TUNER Out
        Bypass
```

Ajuste la salida para el modo Tuner/Bypass de la siguiente forma:

Mute: Se enmudecen todos los sonidos y no envía ningún sonido

Bypass: Todos los sonidos que entran en la unidad salen directamente..

* * *En los ajuste de origen "Bypass" está seleccionado.*

* *Si selecciona "Bypass" estando activada la función Tuner/Bypass, puede ajustar el volumen del sonido directo utilizando el Pedal de Expresión.*

Sección 2 Modificar Diversos Ajustes

En el GT-3, los ajustes que determinan el orden de conexión de los procesadores de efectos internos y los ajustes de cada procesador se denominan, colectivamente, "Número de Patch". El GT-3 contiene 340 números de Patch. Esta sección explica cómo editar el contenido del número de Patch para crear un nuevo sonido de efecto y después guardar estos ajustes nuevos.

Antes de Empezar a Crear Sonidos

Antes de empezar a crear sonidos, debe entender los siguientes conceptos.

<Qué es lo que el Patch Contiene>

Cada número de patch en el área del usuario contienen los siguientes ajustes.

- El orden de conexión de los procesadores de efectos
- Los ajustes activado / desactivado de cada procesador de efectos
- Los ajustes de cada procesador de efectos
- El ajuste del nivel de Salida
- Los ajustes del Pedal de Expresión
- Los ajustes del Pedal CTL
- La asignación de Control (8 tipos)
- El nombre

<Procedimiento de la Edición de Sonidos>

1. **Seleccione un Patch que se aproxime al sonido de efecto que desea crear.**

2. **Copie el contenido del Número de Patch que ha seleccionado en el Número de Patch (en el Grupo del Usuario) que ya no desea conservar (pág. 18).**

   ** Si desea modificar el contenido del número de Patch que seleccionó en el paso 1, no es necesario copiar los datos.*

3. **Modifique el contenido del número de Patch copiado (seleccionado).**

   3-1 Modifique el ajuste activado / desactivado de cada aparato de efectos (pág. 22)

   3-2 Modifique el orden de conexión de los aparatos de efectos (pág. 23)

   3-3 Modifique los ajustes de cada uno de los aparatos de efectos (pág. 23)

   3-4 Asigne funciones al Pedal de Expresión y el Pedal CTL (pág. 24)

   3-5 Asigne la función al parámetro Asignación de Control (pág. 26)

4. **Asigne un nombre al nuevo sonido de efecto (pág. 31).**

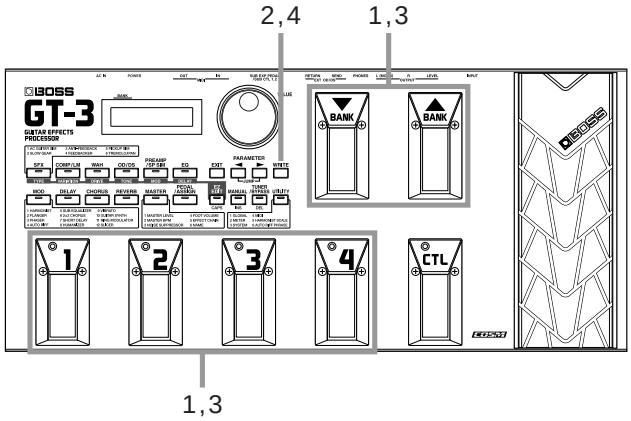
5. **Escriba el nuevo sonido de efecto (pág. 32).**

Los ajustes modificados del nuevo sonido de efecto son provisionales y , al seleccionar otro Patch, se perderán. Si desea guardar el nuevo sonido de efecto, utilice "la operación escribir" (pág. 32) para guardarlo.

Copiar un Patch

Utilizando la prestación copiar, puede crear, en cualquier posición, una copia de cualquier Patch y modificar los ajustes de los efectos del original para crear rápidamente un nuevo Patch. Para crear un efecto similar a un efecto existente, o cambiar el orden de los efectos, utilice la prestación copiar.

[Procedimiento]



1. **Vaya a la página Play y seleccione el patch fuente.**

2. **Pulse [WRITE].**

   La pantalla cambia, indicando que ahora puede especificar el Número de Patch destino.

   Copy to # 1-1
   TUBE STACK

3. **Seleccione el Número de Patch destino.**

   Puede especificar el Número de Patch utilizando el mismo procedimiento que se utiliza para “Seleccionar un Sonido de Efecto” (pág. 13). También puede seleccionar el Patch destino utilizando el dial VALUE. La pantalla muestra el Número de Patch y el Nombre del patch seleccionados.

4. **Pulse [WRITE] para efectuar la operación de copiar.**

   Se selecciona el Patch destino de la copia y vuelve a la página Play.

Ajustes de los Sonidos de Efectos

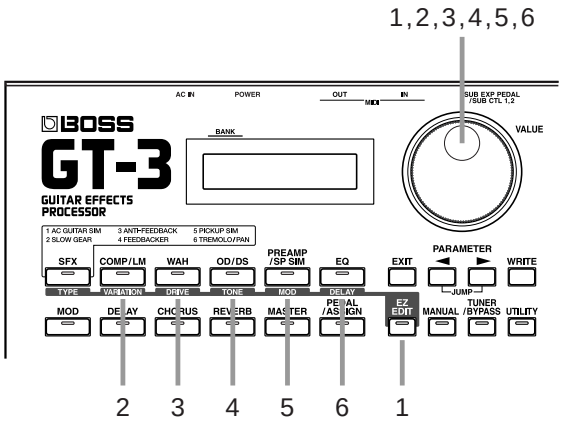
Además del método de edición convencional en el que se ajusta parámetros individuales, el GT-3 permite efectuar ajustes en los efectos de dos maneras adicionales: seleccionado un sonido preset y ajustando sólo cuatro parámetros (Edición Fácil) o simplemente seleccionando uno de los ajustes de efecto preset proporcionados para cada efecto (Ajuste Rápido).

Edición Fácil

Este método le permite crear un sonido seleccionado uno de los sonidos preset y ajustando sólo cuatro parámetros. También, como puede empezar con un patch y modificarlo, es fácil crear el sonido deseado, incluso si no está del todo seguro del efecto o de los ajustes de cada unidad de efectos. Los sonidos preset están clasificados en Tipos, y cada tipo dispone de diferentes Variaciones.

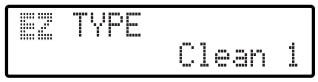
<Efectuar ajustes en el Panel Frontal>

[Procedimiento]



1. **Pulse [EZ EDIT] y utilice el dial VALUE para seleccionar el TIPO deseado.**

   * *Si ajusta TYPE en "Patch Data", no podrá crear un sonido basado en el patch seleccionado actualmente.*



2. **Pulse [VARIATION] y utilice el dial VALUE para seleccionar un sonido.**

   * *Si ajusta TYPE en "Patch Data", no podrá cambiar la VARIATION.*

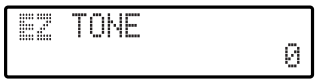
3. **Pulse [DRIVE] y utilice el dial VALUE para ajustar la cantidad de distorsión o de sustain.**

   * *Si ajusta DRIVE en "Patch Data", el sonido de distorsión o de sustain será el mismo que el de los datos de patch originales.*

   * *Si ajusta TYPE en cualquier otro ajuste que no sea "Patch Data", la selección de "Patch Data" no se mostrará, incluso si ajusta el dial VALUE.*

4. **Pulse [TONE] y utilice el dial VALUE para ajustar el timbre.**

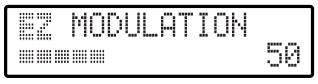
   * *Si ajusta TONE en "Patch Data", el timbre del sonido será el mismo que el de los datos de patch originales.*



   * *Si ajusta TYPE en cualquier otro ajuste que no sea "Patch Data", la selección de "Patch Data" no se mostrará, incluso si ajusta el dial VALUE.*

5. **Pulse [MOD] y utilice el dial VALUE para ajustar la profundidad o la modulación del sonido.**

   * *Si ajusta MOD (modulación) en "Patch Data", el sonido será el mismo que el de los datos de patch originales.*



   * *Si ajusta TYPE en cualquier otro ajuste que no sea "Patch Data", la selección de "Patch Data" no se mostrará, incluso si ajusta el dial VALUE.*

6. **Pulse [DELAY] y utilice el dial VALUE para ajustar la reverberación del sonido.**

   * *Si ajusta DELAY en "Patch Data", el sonido será el mismo que el de los datos de patch originales.*

   * *Si ajusta TYPE en cualquier otro ajuste que no sea "Patch Data", la selección de "Patch Data" no se mostrará, incluso si ajusta el dial VALUE.*

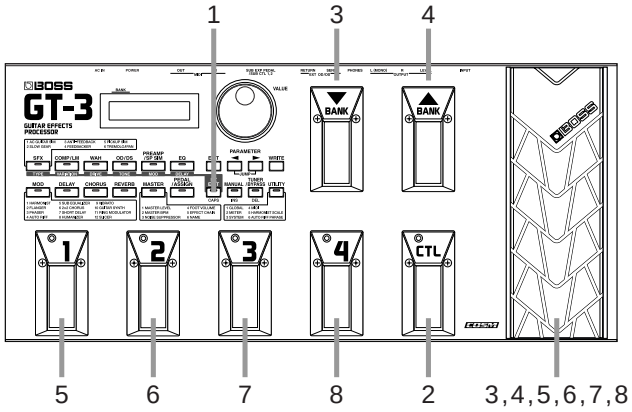
7. **Una vez finalizados los ajustes.**

   - Si desea guardar los ajustes, utilice la operación escribir (p. 32).
   - Si desea efectuar ajustes más precisos, utilice el procedimiento explicado en el apartado "Ajustes Rápidos" (p. 21) o en "Crear Sonidos editando cada efecto (parámetro)" (p. 22).

<Efectuar ajustes con los pedales >

Puede efectuar los ajustes para un sonido de efecto mientras interpreta en la guitarra.

[Procedimiento]



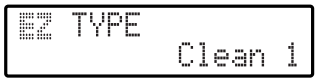
1. **Pulse [EZ EDIT]**

2. **Pise el pedal CTL.**

3. **Pise el pedal BANK ▼ y utilice el pedal de Expresión para seleccionar el TYPE deseado.**

   * *Efectúe el ajuste desplazando el pedal hasta el valor mínimo o máximo, partiendo de la posición central del pedal.*

   * *Si ajusta TYPE en "Patch Data", no podrá cambiar de VARIATION..*



4. **Pulse el pedal BANK ▲ y utilice el pedal de Expresión para seleccionar el tone deseado.**

   * *Efectúe el ajuste desplazando el pedal hasta el valor mínimo o máximo, partiendo de la posición central del pedal.*

   * *Si ajusta TYPE en "Patch Data", no podrá cambiar de VARIATION..*

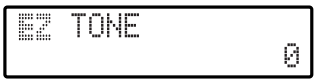
5. **Pise el pedal numerado 1 y utilice el pedal de expresión para ajustar la cantidad y profundidad de la distorsión.**

   * *Si ajusta DRIVE en "Patch Data", el sonido de distorsión o de sustain será el mismo que el de los datos de patch originales.*

   * *Si ajusta TYPE en cualquier otro ajuste que no sea "Patch Data", la selección de "Patch Data" no se mostrará, incluso si pisa el pedal de Expresión.*

6. **Pise el pedal numerado 2 y utilice el pedal de Expresión para ajustar el timbre.**

   * *Si ajusta TONE en "Patch Data", el timbre del sonido será el mismo que el de los datos de patch originales.*



   * *Si ajusta TYPE en cualquier otro ajuste que no sea "Patch Data", la selección de "Patch Data" no se mostrará, incluso si pisa el pedal de expresión.*

7. **Pise el pedal numerado 3 y utilice el pedal de Expresión para ajustar la profundidad o la modulación del sonido.**

   * *Si ajusta MOD (modulación) en "Patch Data", el sonido será el mismo que el de los datos de patch originales.*

   * *Si ajusta TYPE en cualquier otro ajuste que no sea "Patch Data", la selección de "Patch Data" no se mostrará, incluso si pisa el pedal de Expresión.*

8. **Pise el pedal numerado 4 y utilice el pedal de Expresión para ajustar la reverberación del sonido.**

   * *Si ajusta DELAY en "Patch Data", el sonido será el mismo que el de los datos de patch originales.*

   * *Si ajusta TYPE en cualquier otro ajuste que no sea "Patch Data", la selección de "Patch Data" no se mostrará, incluso si pisa el pedal de Expresión.*

9. **Una vez finalizados los ajustes.**

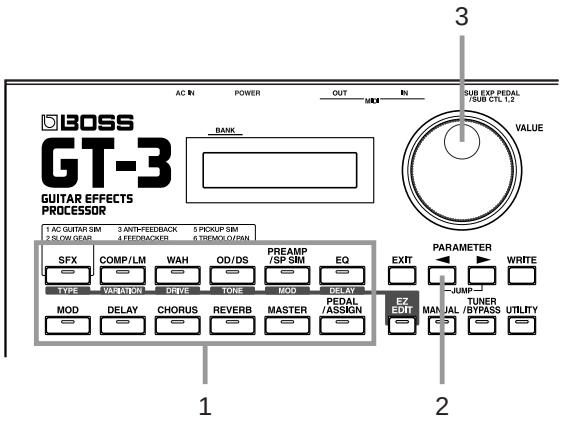
   - Si desea guardar los ajustes, utilice la operación escribir (p. 32).

   - Si desea efectuar ajustes más precisos, utilice el procedimiento explicado en el apartado "Ajustes Rápidos" (p. 21) o en "Crear Sonidos editando cada efecto (parámetro)" (p. 22).

Ajuste Rápido

Simplemente seleccionando el ajuste de efecto preprogramado en cada efecto puede fácilmente crear un nuevo sonido de efecto. Existen dos tipos de ajustes de efecto, Ajustes Preset y Ajustes del Usuario. Escribiendo previamente el contenido deseado en un Ajuste del Usuario, puede utilizar el efecto del mismo ajuste para varios Números de Patch.

[Procedimiento]

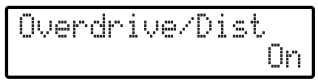


1. **Pulse el Botón de Selección de Efecto que corresponde al efecto que desee modificar.**

   La pantalla muestra los parámetros del efecto que ha seleccionado.

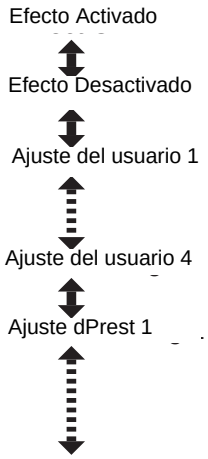
   * *Durante la edición, la pantalla muestra el último parámetro que ha editado en cada efecto.*

2. **Para que la pantalla muestre el primer parámetro, utilice [PARAMETER (◄)].**



3. **Seleccione el Ajuste de Efecto que desee utilizando el dial VALUE.**

   * *Al girar el dial VALUE, llamará a los Ajustes de Efecto en la siguiente secuencia:*



4. **Acabe de ajustar el efecto repitiendo los pasos 1-3.**

5. **Una vez efectuados los ajustes:**

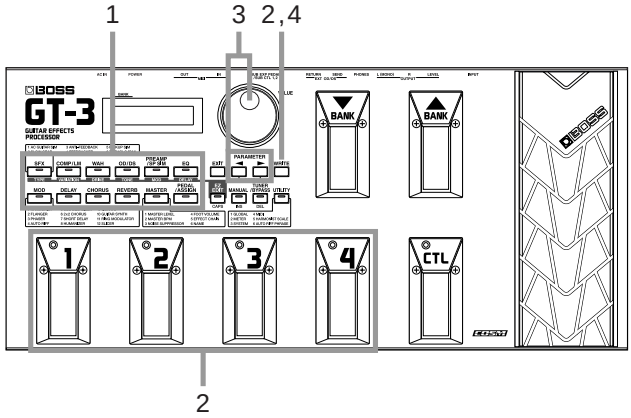
   - Si desea seguir ajustando otros ítemes, efectúe los ajustes deseados.
   - Si desea guardar los ajustes, utilice la operación Escribir (pág. 32).

<Escribir los datos que ha editado en los ajustes del usuario>

Puede guardar en los Ajustes del Usuario hasta 5 ajustes diferentes para cada botón de selección de efectos. Guardando en los Ajustes del Usuario los ajustes de efecto que utiliza con frecuencia puede utilizar fácilmente el mismo ajuste de efecto en diversos Números de Patch. El siguiente texto explica el procedimiento utilizado para escribir un ajuste de efecto en un Ajuste del Usuario.

* *No puede modificar los Ajustes Preset, pero sí puede modificar los ajustes de parámetro creados a partir de un Ajuste Preset contenido en un Patch, o guardar en un Ajuste del Usuario los datos modificados.*

[Procedimiento]



1. **Pulse el Botón de Selección de Efectos que corresponde al efecto que desee guardar en un Ajuste del Usuario.**

   La pantalla muestra los ajustes del efecto que ha seleccionado.

2 **Especifique el destino. Mientras mantiene pulsado el pedal Numerado que corresponde al número (1-4) del destino, pulse [WRITE].**

   La pantalla muestra el nombre del ajuste del usuario escrito actualmente en esta posición.

* *Al pulsar [EXIT] ahora, cancelará el procedimiento de la escritura y volverá al punto donde estaba en el paso 1.*

3 **Dé nombre al Ajuste del Usuario. Desplace el cursor utilizando [PARAMETER] y después cambie los caracteres utilizando el dial VALUE.**

* *Mientras cambia los caracteres, dispone de las siguientes funciones:*

CAPS: Selecciona caracteres mayúsculas o minúsculas en la posición donde se encuentra el cursor.

INS: Introduce espacio en la posición donde se encuentra el cursor y desplaza los caracteres hacia la derecha.

DEL: Suprime el carácter en la posición donde se encuentra el cursor y desplaza los caracteres hacia la izquierda.

4 **Pulse [WRITE].**

   Los ajustes del efecto y el nombre se guardan en el Ajuste del Usuario que seleccionó en el paso 2.

La Creación de Sonidos mediante la Edición de cada Efecto (Parámetro)

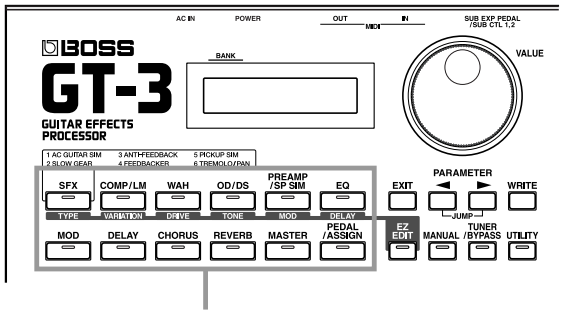
Con este método, puede crear sonidos de efecto controlando el ajuste activado / desactivado de cada efecto, el orden de la configuración y los parámetros de los efectos (los controles de un efecto compacto).

* *Utilizando la función Ajuste Rápido puede editar el efecto que ha creado.*

Ajustes De Efecto Activado/Desactivado

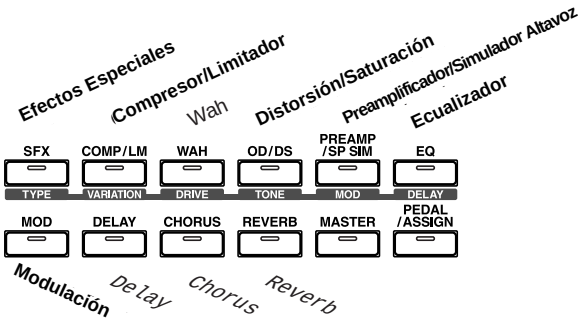
Puede activar cualquiera de los efectos que desee utilizar y desactivar los que no desee utilizar. Con los efectos que ha activado, el indicador del botón de selección de efectos que corresponde a cada efecto se ilumina

[Procedimiento]



1. **Pulse el botón de selección de efectos que corresponde al efecto que desee activar/desactivar.**

   La pantalla muestra los ajustes del efecto seleccionado.



2. **Una vez más, pulse el botón de selección de efectos que corresponde al efecto que desee cambiar. El efecto se activa o se desactiva.**

   Puede activar o desactivar el efecto girando el dial VALUE.

* *Al editar un sonido de efecto, el nombre del efecto que ha desactivado parpadeará.*

3. **Repita los pasos 1-3 para activar/desactivar cada efecto.**

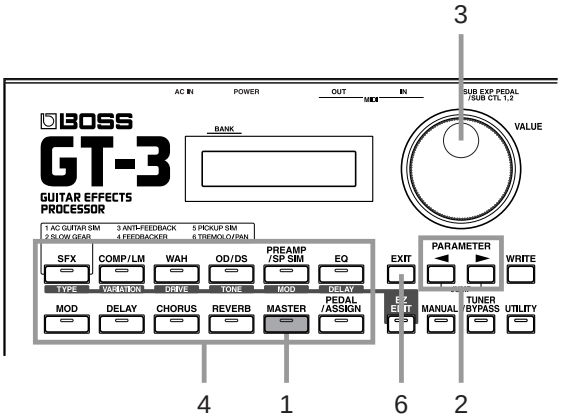
4. **Cuando termine de efectuar los ajustes:**

- Si desea seguir ajustando otros ítemes, efectúe los ajustes deseados.
- Si desea guardar los ajustes, utilice la operación Escribir (pág. 32).

Ajustar el Orden de Conexión de las Unidades de Efectos

Puede ajustar como desee el orden de conexión de los efectos.

[Procedimiento]



1. **Pulse [MASTER].**

2. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al siguiente parámetro mostrado en la pantalla.**

* **Los efectos desactivados se muestran en caracteres minúsculas.**

3. **Utilice el dial VALUE para desplazar el cursor a la posición donde desea introducir un procesador de efectos.**

4. **Utilizando los botones de selección de efectos, seleccione el efecto deseado.**

   El procesador de efectos se introduce en la posición donde se encuentra el cursor.

   * *[MASTER] Y [PEDAL/ASSIGN] controlan el efecto supresor de ruido y el efecto nivel de volumen de pie, respectivamente.*

5. **Vuelva a repetir los pasos 3-4 para colocar los efectos en el orden deseado.**

6. **Pulse [EXIT] para completar los ajustes del orden de conexión que ha efectuado.**

   Vuelve la página Play.

[OBSERVACIÓN]

Al efectuar los ajustes del orden de conexión, podrá también, si lo desea, activar / desactivar los efectos. Puede activar o desactivar los dos procesadores de efectos, cuya visualización se muestra justo a la derecha y a la izquierda del cursor, pulsando el botón de selección de efecto correspondiente.

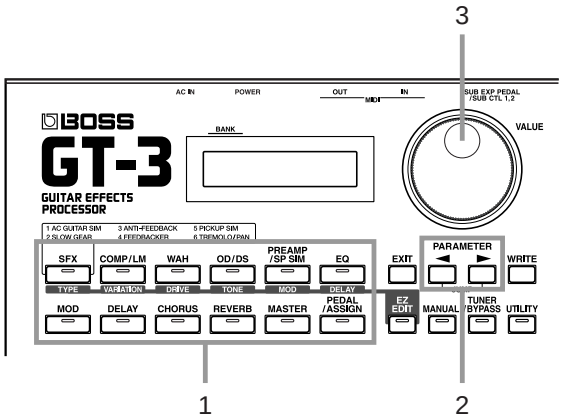
7. **Cuando termine de efectuar los ajustes:**

   - Si desea seguir ajustando otros ítemes, efectúe los ajustes deseados.
   - Si desea guardar los ajustes, utilice la operación Escribir (pág. 32).

Los Ajustes de Cada Procesador de Efectos

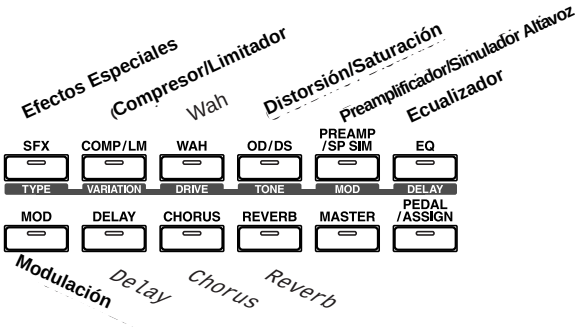
Cada uno de los procesadores de efectos está controlado por diversos parámetros. Modificando individualmente los valores de dichos parámetros puede crear sonidos de efectos propios.

[Procedimiento]



1. **Pulse el botón de selección de efectos que corresponde al efecto que desee editar.**

   La pantalla muestra los ajustes del efecto seleccionado



2. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al parámetro cuyo valor desee modificar.**

   Si la pantalla muestra varios parámetros, desplace el cursor al parámetro a editar utilizando [PARAMETER]

* *Manteniendo pulsado uno de los botones PARAMETER [►] ([◄] y después pulsando el otro, puede saltar directamente al parámetro deseado. En los efectos que disponen de pocos parámetros, puede saltar directamente al último (o al primer) parámetro.*

3. **Utilice el dial VALUE para modificar el valor.**

4. **Vuelva a repetir los pasos 2-3 para terminar de efectuar los ajustes.**

5. **Siga ajustando los efectos cambiando de efecto y repitiendo el procedimiento desde el paso 1.**

6. **Cuando termine de efectuar los ajustes:**

- Si desea seguir ajustando otros ítemes, efectúe los ajustes deseados.
- Si desea guardar los ajustes, utilice la operación Escribir (pág. 32).

Ajustar el Pedal de Expresión / Pedal de Control

Para ajustar el efecto a controlar desde el pedal de expresión o el Pedal CTL del GT-3, haga lo siguiente. Existen dos maneras de ajustar el efecto. La primera sería ajustar los parámetros uno por uno y la otra sería utilizar la función Ajuste Rápido para llamar al ajuste del pedal que programó anteriormente.

Crear Sonidos utilizando los Ajustes del Pedal (Ajuste Rápido)

El efecto que puede asignar al Pedal de Expresión

Los efectos que puede asignar al pedal de Expresión son los siguientes. Si desea utilizar otros parámetros, vea el apartado “Si no desea utilizar el ajuste rápido (p. 25)

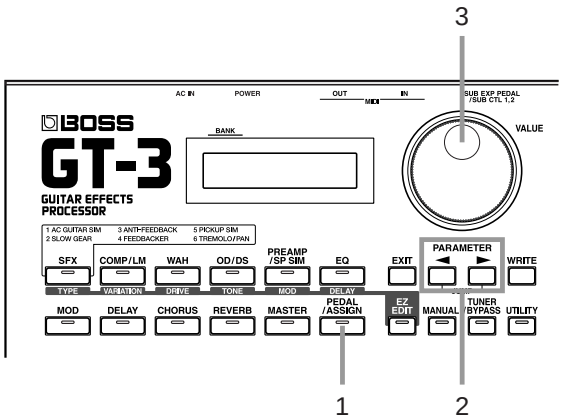
P1: FOOT VOLUME
P2: WAH PEDAL
P3: PEDAL SHIFT
P4: DELAY LEVEL
P5: PEDAL DRIVE
P6: PREAMP VOL
P7: CHORUS LEV
P8: REVERB LEV
P9: HUMAN PEDAL
P10: MASTER LEV
P11: A.WAH FREQ
P12: PEDAL RING

Los Efectos que puede asignar al Pedal CTL

Los efectos que puede asignar al pedal de control son los siguientes. Si desea utilizar otros parámetros, utilice el procedimiento de la sección "Cuando no desea utilizar la función ajuste rápido (p. 25)".

P1: MASTER BPM
P2: FEEDBACKER
P3: VIBRATO
P4: DELAY ON
P5: AFB SEARCH
P6: AR HOLD
P7: SYNTH HOLD
P8: MUTE
P9: TUNER ON
P10: MANUAL ON

[Procedimiento]



1. **Pulse [PEDAL ASSIGN]**

2. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al parámetro cuyo valor desee modificar.**

< Ajustar el Efecto controlado por el Pedal Expresión>

```
EXP PEDAL
                 On
```

<Ajustar el Efecto controlado por el Pedal CTL>

```
CTL PEDAL
                 On
```

3. **Utilice el dial VALUE para seleccionar el efecto a editar.**

*** Ajuste en "Off" el Patch que no utiliza el pedal.**

4. **Vuelva a repetir los pasos 2-3 para terminar de efectuar los ajustes.**

5. **Cuando termine de efectuar los ajustes:**

- Si desea seguir ajustando otros ítemes, efectúe los ajustes deseados.
- Si desea guardar los ajustes, utilice la operación Escribir (pág. 32).

* *El pedal CTL del GT-3 indica el efecto de pedal CTL ajustado en este procedimiento. El indicador se ilumina cuando el valor de destino alcanza el valor máximo para la gama de destino (el valor ajustado en Max).*

Cuando no desea utilizar la función Ajuste Rápido

Si no desea utilizar la función Ajuste Rápido, utilice el mismo procedimiento que se explica en la sección "Ajustar la función Asignación de Control". Los parámetros disponibles son los siguientes:.

Assign On/Off: Activar Desactivar la función Asignación de Control

Target: El parámetro a controlar

Target Range: La gama variable del Destino

Source Mode: El resultado producido al accionar el interruptor de pie

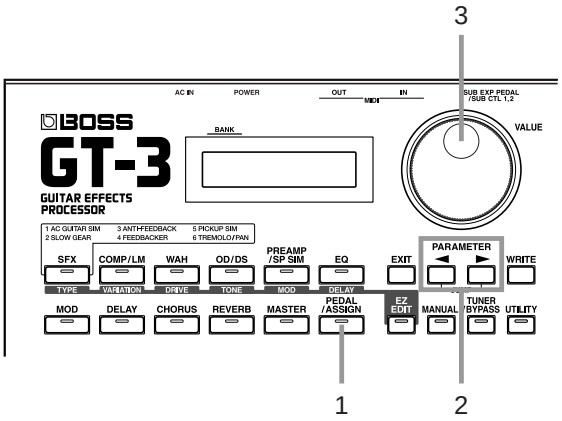
* *Ajuste el Modo Fuente (Source Mode) sólo para el Pedal CTL.*

* *Si utiliza los parámetros Gama Activa y Sistema de Pedal Interno, ajústelos con la función Asignación de Control.*

Ajustes de la asignación de control

Los ajustes de la función Asignación de Control son necesarios para controlar los parámetros utilizando el pedal de expresión o el pedal de control con el GT-3 o con un aparato MIDI externo. Puede asignar hasta 8 funciones diferentes (Números de Asignación 1-8) a cada Número de Patch para determinar qué controlador controla cada parámetro.

[Procedimiento]



1. **Pulse [PEDAL ASSIGN]**

2. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al parámetro a ajustar.**

Asignación Activada/descativada	ASSIGN 1 On
Destino	ASSIGN 1 Target FV :Level
Valor gama del destino mínimo	ASSIGN 1 Target Min: 0
Valor gama del destino máximo	ASSIGN 1 Target Max: 100
Fuente	ASSIGN 1 Source EXP PEDAL
Modo Fuente	ASSIGN 1 Source Mode: Normal
Valor gama de Control Mínimo	ASSIGN 1 Source Act.Range Lo: 0
Valor gama de Control Mínimo	ASSIGN 1 Source Act.Range Hi:127
Disparador Pedal Interno	ASSIGN 1 I-PDL Trig: CTL PEDAL
Tiempo Pedal Interno	ASSIGN 1 I-PDL Time: 70
Curva Pedal Interno	ASSIGN 1 I-PDL Curve: Linear
Frecuencia del Pedal Wave	ASSIGN 1 W-PDL Rate: 50
Forma de onda del Pedal Wave	ASSIGN 1 W-PDL Waveform: SAW

3. **Utilice el dial VALUE para modificar los valores.**

4. **Vuelva a repetir los pasos 2-3 para terminar de efectuar los ajustes.**

5. **Cuando termine de efectuar los ajustes:**

- Si desea seguir ajustando otros ítemes, efectúe los ajustes deseados.
- Si desea guardar los ajustes, utilice la operación Escribir (pág. 32).

Assign On / Off Activar / Desactivar

la función asignación de control

Se utiliza para Activar / Desactivar las 8 Asignaciones de Control. Debe ajustar en "On" sólo la Asignación de Control que desee utilizar. De forma parecida al funcionamiento de los Ajustes de los Efectos, puede utilizar la función Asignación de Control simplemente llamando al Ajuste de Asignación Preprogramado. Existen dos tipos de Ajustes de Asignación; Ajustes Preset y Ajustes del Usuario. Al escribir los Ajustes de Asignación deseados en un Ajuste del Usuario, podrá fácilmente ajustar la misma Asignación de Control a varios Números de Patch.

ASSIGN 1
On

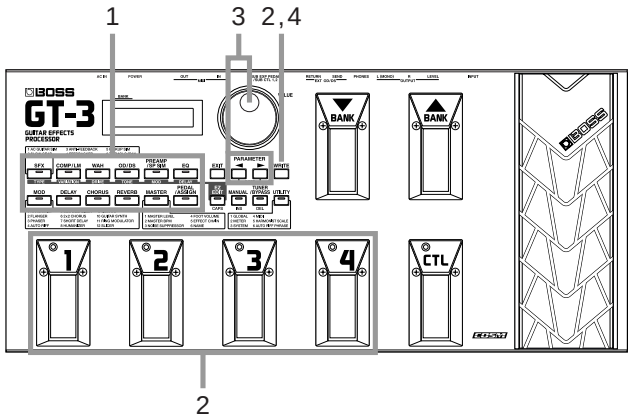
* *Puede ajustar 8 Asignaciones de Control diferentes a cada Número de Patch. Asegúrese de ajustar en "Off" la Asignación de Control que no desee utilizar.*

<Guardar datos como Ajustes del Usuario>

Puede guardar hasta 4 Ajustes del Usuario. Al guardar como Ajustes del Usuario los ajustes de la función Asignación de Control que utiliza con más frecuencia, podrá fácilmente ajustar la misma Asignación de Control a varios Números de Patch.

* *No puede modificar los ajustes preset, pero sí puede modificar los ajustes de parámetro creados a partir de un ajuste preset contenido en un Patch, o guardar en un ajuste del usuario los datos modificados.*

[Procedimiento]



1. **Haga que la pantalla muestre el ajuste de la Asignación de Control que desee guardar en un Ajuste del usuario.**

2. **Especifique el Ajuste del Usuario de destino. Mientras mantiene pisado el pedal Numerado que corresponde al número (1– 4) del destino, pulse [WRITE].**

   La pantalla muestra el nombre del Ajuste del Usuario escrito actualmente en esta posición.

   ** Al pulsar [EXIT] ahora, cancelará el procedimiento de la escritura y volverá al punto donde estaba en el paso 1.*

3. **Dé nombre al Ajuste del Usuario. Desplace el cursor utilizando [PARAMETER] y después cambie los caracteres utilizando el dial VALUE.**

   ** Mientras cambia los caracteres, dispone de las siguientes funciones:*

CAPS: Selecciona caracteres mayúsculas o minúsculas en la posición donde se encuentra el cursor.

INS: Introduce un espacio en blanco en la posición donde se encuentra el cursor y desplaza los caracteres hacia la derecha.

DEL: Suprime el carácter en la posición donde se encuentra el cursor y desplaza los caracteres hacia la izquierda.

4 Pulse [WRITE].

El contenido de la Asignación de Control se escribe junto con el nombre en el Ajuste del Usuario que seleccionó en el paso 2.

Target (Destino): El parámetro que controlará

Especifique el parámetro a controlar. Puede seleccionar como destino los siguientes parámetros.

```
ASSIGN 1  Target
FV :Level
```

– -Nivel General

- Efecto Activado / Desactivado para cada efecto
- Parámetros de las unidades de efectos
- BPM General (entrada tap)
- Tuner / Bypass Activado / Desactivado
- Manual Activado / Desactivado

** Puede asignar dos o más controladores para controlar el mismo destino pero, en este supuesto, evite utilizar dos controladores para modificar simultáneamente el parámetro del destino. Esto puede producir ruido.*

** Los siguientes destinos no pueden ser utilizados cuando se selecciona el pedal Wave como fuente de asignación.*

SFX, COMP/LM, Seleccione Fx para Cada Bloque MOD

AFB: Búsqueda

MANUAL activado/desactivado

AFINADOR activado/desactivado

Gama de Destino

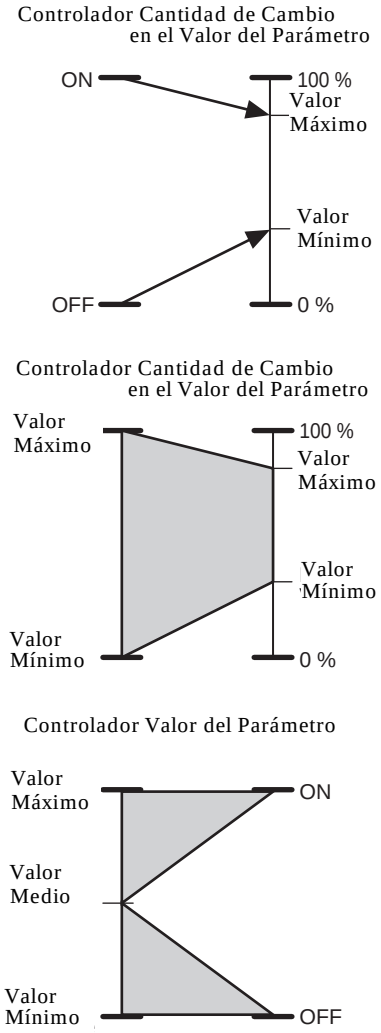
Acerca de la Gama Variable de Destino

Los valores de los parámetros seleccionados como destino pueden variar entre el "mínimo" y el "máximo" ajustados en el GT-3.

Al utilizar un controlador capaz de seleccionar "On" o "Off", como, por ejemplo, el Pedal CTL o un interruptor de pie, el valor será el del "mínimo" en la posición OFF (Cerrado) y el del "máximo" en la posición ON (Abierto). Al utilizar un controlador cuyo valor cambie de forma continua, como, por ejemplo, un Pedal de Expresión, el valor oscilará entre el del "mínimo" y el del "máximo". Cuando sea el mismo destino quien seleccione On o Off, quedará seleccionado On o Off cuando se alcance el valor central del mensaje recibido.

```
ASSIGN 1  Target
Min:            0
```

```
ASSIGN 1  Target
Max:          100
```



* *La gama disponible de un ajuste depende del destino seleccionado.*

* *Si ajusta el "valor mínimo" a un valor más alto que el del "valor máximo", la dirección del cambio en el parámetro se invierte.*

* *Si, una vez ajustados los valores "mínimo" y "máximo" Vd. cambia de destino, es posible que los ajustes también cambien. Si cambia de destino, compruebe si la gama de valores del destino también ha cambiado.*

.

Source (Fuente):

Los Controladores que controlan los parámetros del destino

Selecciona los controladores (fuente) que controlarán el parámetro destino.

Puede seleccionar como fuentes los siguientes controladores.

```
ASSIGN 1  Source
       EXP PEDAL
```

– -Pedal de Expresión del GT-3

- Pedal CTL del GT-3
- Pedal de Expresión (suministrado por separado: EV-5 (Roland), FV-300L +
- PCS-33 (Roland)) o Interruptor de Pie (suministrado por separado: FS-5U,

  FS-5L, FS-1 (Roland)), DP-2 (Roland), etc.) conectado a los jacks SUB EXP PEDAL / SUB CTL1,2
- Sistema de Pedal Interno (Pedal Interno)
- Sistema de Pedal Interno (Pedal Wave)
- Mensaje de Cambio de Control procedente de un aparato MIDI externo (1- 31, 64-95)

* El indicador del pedal CTL funciona según los ajustes del pedal CTL.

* Para obtener una explicación detallada acerca del Sistema de Pedal Interno, vea "Acerca del Sistema de Pedal Interno en la (página 29)".

Source Mode (Modo Fuente):

El resultado obtenido al accionar el interruptor de pie

Este ajuste determina la manera como el valor del parámetro destino se verá afectado cuando Vd. accione el interruptor de pie de tipo ajuste momentáneo (suministrado por separado: FS-5U, DP-2 (Roland), etc.).

* *El Pedal de Control del GT-3 es de tipo ajuste momentáneo. Seleccione el modo que desee.*

```
ASSIGN 1  Source
Mode:     Normal
```

Normal:
El parámetro normalmente está desactivado (el valor mínimo) y se activará (el valor máximo) sólo cuando pise el interruptor de pie.

Toggle:
El parámetro alternará entre desactivado (mínimo) y activado (activado) cada vez que pise el interruptor de pie.

* *Si ha conectado un interruptor de pie de tipo cierre (suministrado por separado: FS-5L, FS-1 (Roland), etc.) o si no ha seleccionado como controlador el interruptor de pie, debe dejar este ajuste en "Normal".*

[Interruptores de Pie de tipo ajuste momentáneo y de tipo cierre]

<Si utiliza un interruptor de pie para activar / desactivar el efecto>

Puede utilizar un interruptor de pie de tipo ajuste momentáneo o bien de tipo cierre. Cuando utilice uno de tipo ajuste momentáneo, seleccione "Toggle". Cuando utilice uno de tipo cierre, seleccione "Normal". En ambos casos, cada vez que pise el interruptor de pie, el parámetro Efecto Activado / Desactivado alternará entre activado y desactivado.

<Si desea que, al pisar el interruptor de pie, la cantidad del efecto aumente, o que el efecto se active sólo cuando pise el interruptor de pie>

Utilice un interruptor de pie de tipo ajuste momentáneo y seleccione "Normal". En este caso, el ajuste (activado / desactivado) depende de si el interruptor de pie está cerrado o no. Esto tipo de funcionamiento no es posible con un interruptor de pie de tipo cierre.

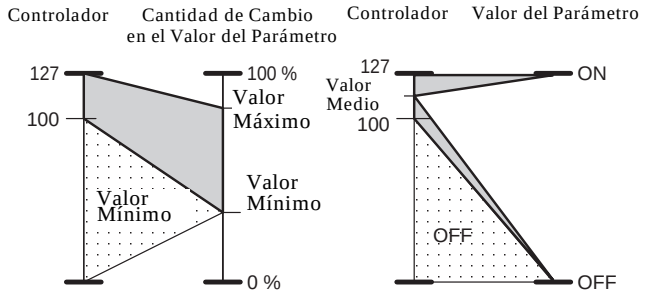
Active Range: Gama del valor de Control

Si ha seleccionado como fuente de control un controlador de variación continuo como, por ejemplo, un pedal de expresión o una palanca del bender, puede especificar la gama de valores que afectarán al parámetro destino. El valor del parámetro destino no se verá afectado por los movimientos del controlador que está fuera de la gama especificada sino que quedará ajustado en el valor "Máximo" o "Mínimo".

```
ASSIGN 1  Source
Act.Range Lo:  0
```

```
ASSIGN 1  Source
Act.Range Hi:127
```

Ejemplo: Active Range Low:100, Active Range High:127



* *Si está utilizando una fuente de control tipo activado / desactivado como, por ejemplo, un interruptor de pie, deje este ajuste en "Lo:0", Hi: 127". Otros ajustes pueden resultar en que el valor quede sin cambio.*

* *Cuando utiliza el Sistema de Pedal Interno, debe ajustar la gama del valor que varía según los cambios efectuados por el pedal interno.*

Acerca del Sistema de Pedal Interno

El GT-3 proporciona la función denominada Sistema de Pedal Interno. Utilizando este sistema, puede controlar a tiempo real el valor del parámetro seleccionado mediante el pedal de expresión.

El Sistema de Pedal Interno proporciona las siguientes dos funciones, permitiendo ajustar el parámetro "Source" para cada Número de Asignación (1-8) de las Asignaciones de Control.

– Pedal Interno

– Pedal Wave

Pedal Interno

El pedal de expresión "virtual" funciona mediante el "trigger" (medio de inicio) que Vd. ajusta. Si ha ajustado "Internal Pedal" en "Source", ajuste también los siguientes parámetros.

[Trig (Trigger)]

```
ASSIGN 1   I-PDL
Trig:  CTL PEDAL
```

Ajusta el medio de inicio que activa el pedal de expresión "virtual".

PatchChange:
Se activará al seleccionar un Patch.

EXP PEDAL-L:
Se activará cuando se cierra el Pedal de Expresión del GT-3.

EXP PEDAL-M:
Se activará cuando Vd. pise el Pedal de Expresión del GT-3. No empezará a funcionar hasta que pise el pedal hasta la mitad de su recorrido.

EXP PEDAL-H:
Se activará cuando Vd. pise el Pedal de Expresión del GT-3. No empezará a funcionar hasta que pise el pedal hasta llegar casi al final de su recorrido.

CTL PEDAL:
Se activará al pisar el Pedal CTL del GT-3.

SUB EXT PEDAL:
Se activa cuando pisa el pedal que está conectado al jack SUB EXP PEDAL.

SUB CTL1:
Se activa cuando pisa el pedal que está conectado al jack SUB CTL1.

SUB CTL2:
Se activa cuando pisa el pedal que está conectado al jack SUB CTL2.

MIDI CC# 1 – 31, 64 – 95:

Se activará cuando el valor de los mensajes de Cambio de Control (CC#01 - 31, 64 - 95) procedentes del aparato MIDI externo sobrepasen el valor medio..

[Time] (0 – 100)

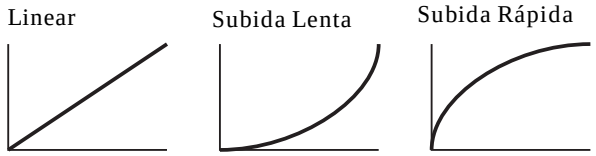
```
ASSIGN 1    I-PDL
Time:          70
```

Controla el intervalo de tiempo necesario para que el Pedal de Expresión se desplace de la posición abierta hasta la posición cerrada.

[Curve]

```
ASSIGN 1    I-PDL
Curve:     Linear
```

Selecciona los tres tipos que determinan la manera como el pedal de Expresión cambia..



Wave Pedal

Modifica con el Pedal de Expresión el parámetro seleccionado como destino en un ciclo específico. Si ajusta "Wave Pedal" como "Source", también debe ajustar los siguientes parámetros.

* *Los siguientes destinos no pueden ser manipulados mediante el pedal Wave.*
SFX, COMP/LM, Seleccione Fx para Cada Bloque MOD
AFB: Búsqueda
MANUAL activado/desactivado
AFINADOR activado/desactivado

[Rate] (0 – 100)

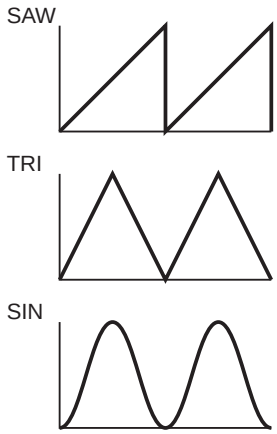
```
ASSIGN 1    W-PDL
Rate:          50
```

Determina el intervalo de tiempo contenido en un ciclo del Pedal de Expresión.

[Waveform]

```
ASSIGN 1    W-PDL
Waveform:     SAW
```

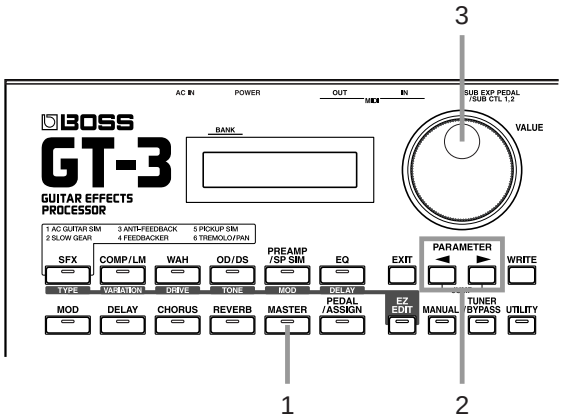
Selecciona los tres tipos que determinan la manera como el Pedal de Expresión cambia.



Modificar el Nombre del Patch

Cada Patch puede contener un nombre que consiste en un máximo de 11 caracteres. Vd. puede asignar nombres libremente a cada Patch que cree para acordarse del tipo de sonido que contenga o del nombre de la canción en que lo utilice.

[Procedimiento]



1. **Pulse [MASTER].**

2. **Utilice [PARAMETER] seleccionar la pantalla de modificación de nombres y después, utilice [PARAMETER] para desplazar el cursor al carácter que desee modificar.**

3. **Utilice el dial VALUE para modificar el carácter deseado.**

* *Mientras edita los caracteres, dispone de las siguientes funciones:*

CAPS: Selecciona caracteres mayúsculas o minúsculas en la posición donde se encuentra el cursor.

INS: Introduce un espacio en blanco en la posición donde se encuentra el cursor y desplaza los caracteres hacia la derecha.

DEL: Suprime el carácter en la posición donde se encuentra el cursor y desplaza los caracteres hacia la izquierda.

4. **Vuelva a repetir los pasos 2-3 para terminar de efectuar los ajustes.**

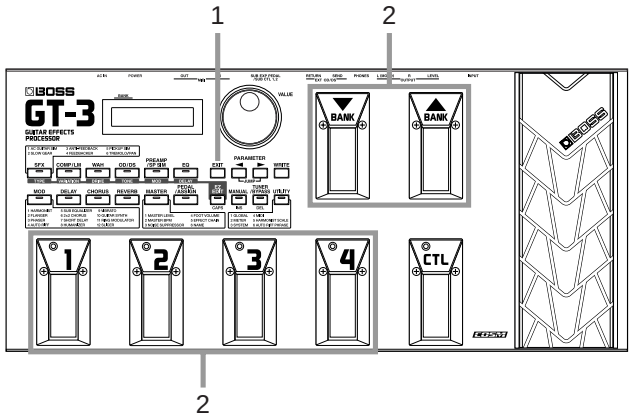
5. **Cuando termine de efectuar los ajustes:**

- Si desea seguir ajustando otros ítemes, efectúe los ajustes deseados.
- Si desea guardar los ajustes, utilice la operación Escribir (pág. 32).

Cancelar las Modificaciones

Para cancelar las modificaciones efectuadas en un sonido de efecto y recuperar lo valores originales, utilice el siguiente procedimiento.

[Procedimiento]



1. **Mientras efectúa las modificaciones, pulse [EXIT] para volver a la página Play.**

   La pantalla muestra un punto intermitente, indicando que el valor está siendo editado.

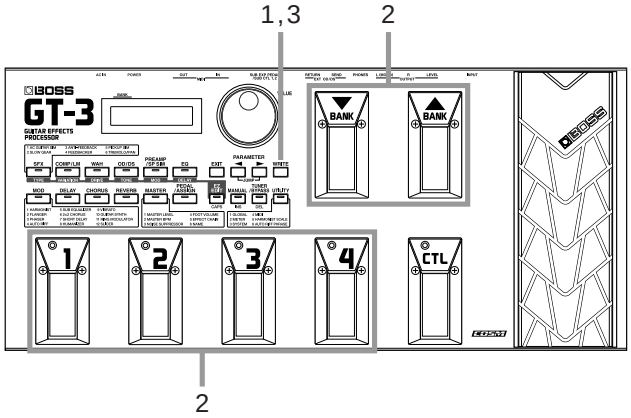
2. **Seleccione el Patch deseado**

   El número del Patch cambia, las modificaciones se cancelan y los ajustes vuelven a ser los existentes antes de la modificación.

Guardar Los Ajustes Modificados(La Operación Escribir)

Los ajustes de Patch que modifique son provisionales y al seleccionar otro Patch, volverán a ser tal como eran antes de modificarlos. Si desea conservar los ajustes modificados, utilice la operación Escribir..

[Procedimiento]



1. **Una vez efectuados los ajustes, pulse [WRITE].**

   La pantalla muestra el Número y el Nombre del Patch destino.

   Write to # 1-1
   TUBE STACK

2. **Seleccione el Número de Patch destino.**

   Puede especificar el Número de Patch destino de manera similar al procedimiento utilizado en "Seleccionar un Sonido de Efecto" (pág. 13). También puede especificar el destino utilizando el dial VALUE. La pantalla muestra el Número y el Nombre del Patch seleccionados.

   * *Si desea guardar los nuevos ajustes en el número de Patch original, este paso no es necesario.*

   * *No puede escribirlo en el Área Preset. Si ha editado los ajustes en el Área Preset, especifique como destino el Número de Patch en el Área del Usuario.*

   * *Para cancelar la operación y volver a la edición, pulse [EXIT].*

3. **Pulse [WRITE].**

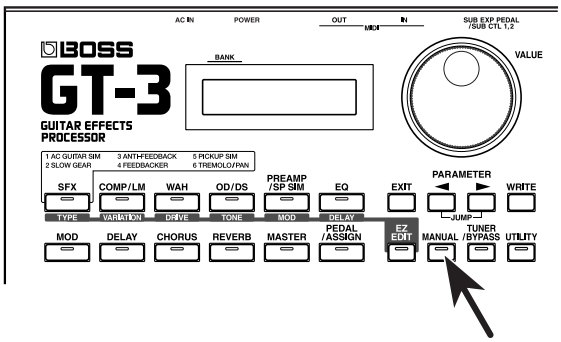
   Los ajustes modificados se guardan en el número de Patch que Vd. especificó en el paso 2. Al completar la operación Escribir, se mostrará la página Play.

Utilizar el Modo Manual

El GT-3 proporciona el Modo Manual, que permite utilizar los pedales como pedal de selección para los efectos especificados. Utilizando el Modo Manual puede seleccionar On / Off para el efecto especificado sin cambiar de Número de Patch..

Cambiar al Modo Manual

<Cambiar al Modo manual utilizando los botones del panel>



Cada vez que pulse [MANUAL], el Modo Manual alternará entre activado y desactivado. Cuando esté activado, la pantalla mostrará el efecto que corresponde a cada uno de los pedales.

<Cambiar al Modo Manual utilizando el Pedal CTL>

Cada vez que pise el Pedal CTL, el Modo Manual alternará entre activado y desactivado. Cuando esté activado, el indicador del Pedal CTL se iluminará y la pantalla mostrará el efecto que corresponde a cada uno de los pedales.

Al modificar el ajuste On / Off del Modo manual utilizando el Pedal CTL, efectúe el ajuste explicado en la sección "Ajustar el Pedal CTL" (pág. 23) tal como se muestra a continuación.

* *También puede controlar el Modo Manual mediante la Asignación de Control.*

< Ajustes Rápidos >
CTL PEDAL: P10=MANUAL ON

< Ajustes Manuales >
CTL PEDAL: On
CTL PEDAL Target: MANUAL On / Off
CTL PEDAL Target Min: Off
CTL PEDAL Target Max: On
CTL PEDAL Source Mode: Toggle

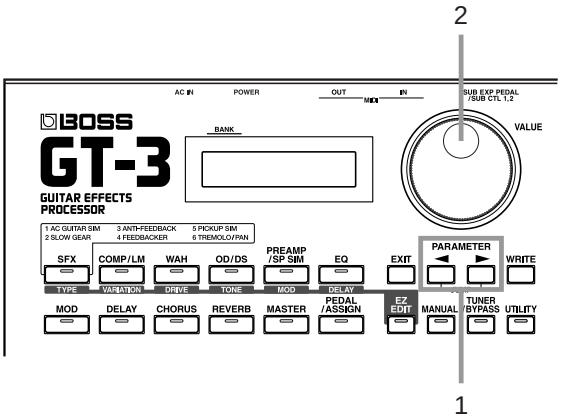
Utilizar el Modo Manual

Cuando el Modo Manual está activado, la pantalla muestra el nombre del efecto que corresponde a cada uno de los pedales. En el Modo Manual puede ver si el Patch está activado o desactivado por el estado del indicador (iluminado o apagado) de cada pedal. Cuando pise un pedal, el efecto correspondiente se activará / desactivará

Ajustar el Modo Manual

La siguiente sección explica cómo ajustar el Modo Manual. Seleccione el efecto que desee asignar a cada pedal

[Procedimiento]



1. **Desplace el cursor al pedal numérico para el cual desee cambiar la asignación del efecto utilizando [PARAMETER].**

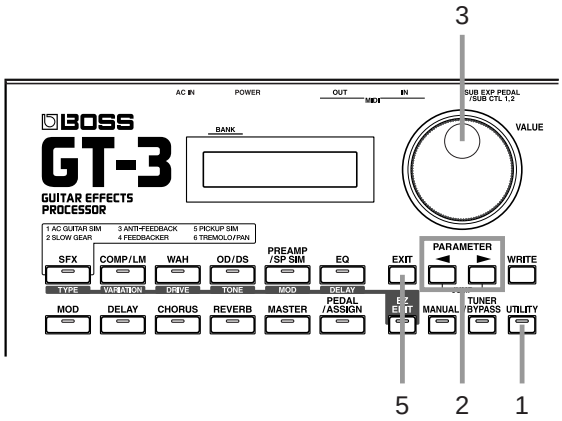
2. **Seleccione el efecto a asignar utilizando el dial VALUE.**

3. **Vuelva a repetir los pasos 1 y 2 para asignar los efectos a los pedales.**

Ajustes de la Función Utilidades

Las siguientes páginas explican la función Utilidades del GT-3, que permiten configurar la unidad de acuerdo con los aparatos que Vd. utilice..

[Procedimiento]



1. **Pulse el botón [UTILITY] varias veces para llamar al parámetro que desee ajustar. Cada vez que pulse el botón, seleccionará sucesivamente los siguientes ítemes.**

* *Cuando ajuste la función Utilidades, el indicador del botón se iluminará.*

< 1. GLOBAL >

Esta función es capaz de modificar provisionalmente los ajustes compartidos por todos los Patches.

< 2. METER >

Esta función hace que la pantalla muestre el nivel de salida del efecto especificado..

< 3. SYSTEM >

Esta función ajusta el sistema básico del GT-3.

< 4. MIDI >

Efectúa los ajustes relacionados con MIDI.

< 5. HR SCALE (Escala del Armonizador) >

```
--- UTILITY ---
5.HR SCALE
```

Ajusta la escala del usuario para la función Harmonist.

< 6. AR PHRASE (Frase Auto riff) >

```
--- UTILITY ---
6.AR PHRASE
```

Efectúe ajustes para cada frase cuando utiliza la función auto riff.

2. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al parámetro cuyo valor desee modificar.**

   Si la pantalla muestra varios parámetros, desplace el cursor al parámetro a editar utilizando [PARAMETER].

   * *Manteniendo pulsado uno de los botones PARAMETER [►] ([◄]) y después pulsando el otro, puede saltar directamente al parámetro deseado. En los efectos que disponen de pocos parámetros, puede saltar directamente al último (o al primer) parámetro.*

3. **Utilice el dial VALUE para modificar el valor.**

4. **Vuelva a repetir los pasos 1-3 para terminar de efectuar los ajustes de los parámetros Utilidades.**

5. **Pulse [EXIT] para terminar el procedimiento. (Volverá a la página Play).**

Los Parámetros de la Función Utilidades

< GLOBAL >

El GT-3 dispone de la función Global que permite modificar provisionalmente los ajustes de todos los Patches a la vez. La función Global le permite efectuar ajustes fácilmente de acuerdo con los cambios provisionales de los aparatos exteriores en uso o con la interpretación actual, sin afectar al contenido de los Patches.

[Your Setting?]

```
Your Setting ?
   Gt.Amp(Combo)
```

Especifique el tipo del aparato conectado al jack Output.

* *Para disfrutar del óptimo rendimiento del GT-3, recomendamos que ajuste "Your Setting" en "Power Amp (Combo) o en "Power Amp (Stack) y que conecte a RETURN o MAIN IN del amplificador de guitarra. Si el amplificador de guitarra no dispone de jack RETURN ni MAIN IN, conecte a la entrada normal (si el amplificador dispone de L y H, conecte a L) y ajuste los controles de timbre del amplificador de guitarra de forma que BASS = 0, MIDDLE = 10 y TREBLE = 0. Si el amplificador dispone de conmutador de canales, ajústelo al canal normal (limpio).*

GtAmp (Combo):
Utilice este ajuste si conecta la unidad a la entrada de guitarra de un amplificador de tipo combo (es decir, un amplificador con altavoces incorporados).

GtAmp (Stack):
Utilice este ajuste si conecta la unidad a la entrada de guitarra de un amplificador de guitarra de tipo "stack" (es decir, un amplificador y altavoces en unidades separadas).

Power Amp (Combo):
Utilice este ajuste si conecta la unidad al RETURN (retorno) o al MAIN IN (entrada principal) de un amplificador de guitarra de tipo combo.

Power Amp (Stack):
Utilice este ajuste si conecta la unidad a una etapa de potencia y a una unidad de altavoces, o al RETURN o al MAIN IN de un amplificador de tipo stack.

Line (Altavoces):
Utilice este ajuste si conecta la unidad a un mezclador o MTR. También debe utilizar este ajuste cuando utilice auriculares.

[Low EQ] (Ecualizador de Graves) (-20 - +20 dB)

```
Low EQ
              0dB
```

Ajusta el timbre de la gama de frecuencias graves.

* *Ajusta el timbre a pesar del ajuste del parámetro Ecualizador Activado / Desactivado de cada Patch.*

[High EQ] (Ecualizador de Agudos) (-20 - +20 dB)

```
High EQ
              0dB
```

Ajusta el timbre de la gama de frecuencias agudas.

* *Ajusta el timbre a pesar del ajuste del parámetro Ecualizador Activado / Desactivado de cada Patch.*

[NS Threshold] (umbral del supresor de ruido) (-20db – +20dB)

```
NS Threshold
            0dB
```

Se utiliza para efectuar ajustes de -20 - +20 dB al Nivel del Umbral del Supresor de Ruido incluido en todos los Patches. Si Vd. cambia de guitarra, sería conveniente ajustar este ajuste de acuerdo con el nivel de salida de la guitarra que utilice.

* *Si desea utilizar los datos ajustados en cada Patch, ajuste este parámetro a "0 dB".*
* *Este ajuste no afecta a los Patches en que el Supresor de Ruido esté desactivado*

[Reverb Level] (0% – 200%)

```
Reverb Level
          100%
```

Ajusta dentro de una gama de 0% - 200% el Nivel de la Reverb de cada Patch. Para obtener una reverb adecuada, ajuste este parámetro de acuerdo con las características de la reverberación del espacio donde utiliza la unidad.

* *Si desea utilizar los ajustes existentes en cada Patch sin modificarlos, ajuste este parámetro a "100%".*
* *No afecta a los Patches en que la reverb está desactivada.*

< METER >

```
Input
▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪▪
```

La pantalla muestra el nivel de salida del efecto en una visualización gráfica. Al girar el dial VALUE, pasará secuencialmente por los niveles de salida de los efectos que han sido activados. Esta función es especialmente útil para comprobar el nivel de salida de cada uno de los efectos.

* *Si el nivel de salida es demasiado alto, el resultado no será satisfactorio. Compruebe el nivel de salida de cada efecto y ajústelo al nivel apropiado*

< SYSTEM >

[LCD Contrast] (1 – 16)

```
LCD Contrast
           1
```

Según la posición del GT-3 en relación a la iluminación, la pantalla puede ser difícil de leer. En este caso, ajuste el contraste de la pantalla.

[Dial Function]

```
Dial Function
P.NUMBER & VALUE
```

Ajusta el funcionamiento del dial VALUE.

P.NUMBER & VALUE:

Puede utilizarlo para seleccionar un Número de Patch y para modificar ajustes durante la edición. Puede cambiar de Número de Patch girando el dial VALUE o utilizando los pedales.

VALUE Only:

Debe utilizar el dial VALUE sólo para modificar ajustes durante la edición.

[SUB CTL 1 Func (función del sub pedal de control 1)]

```
SUB CTL1 Func
     Assignable
```

[SUB CTL 2 Func (función del sub pedal de control 2)]

```
SUB CTL2 Func
     Assignable
```

Asigna las funciones a los jacks SUB CTL1 y 2.

Asignable:

Utilícelo como jack de control de la Asignación de Control. Conéctelo al aparato adecuado (Pedal de Expresión, Interruptor de Pie, etc.).

MANUAL On / Off:

Puede utilizarlo como jack de control a distancia para activar / desactivar la función Manual. Conecte un interruptor de pie (suministrado por separado: FS-5U, etc.) de tipo ajuste momentáneo a la unidad.

TUNER On / Off:

Puede utilizarlo como jack de control a distancia para Activar / Desactivar la función Tuner (afinador). Conecte un interruptor de pie (suministrado por separado: FS-5U, etc.) de tipo ajuste momentáneo a la unidad.

[Patch Change Mode]

```
PatchChange Mode
 Wait for a NUM.
```

Ajusta la manera en la que se cambia de Número de Patch mediante el pedal.

Switch it Now:

Se seleccionará el nuevo Número de Patch en el momento en que especifique el Grupo, Banco o Número.

Wait for a NUM (espere el número):

El cambio al nuevo Número de Patch no se efectuará hasta que se especifique el Número con el pedal Numerado. Cambiar los ajustes del Grupo o del Banco (los Números) no afecta al Número de Patch sino que sólo cambia la pantalla. Al pisar el pedal correspondiente, confirmará el Grupo, Banco y Número, y seleccionará el nuevo Número de Patch.

[BANK Extent] (1 – 85)

```
BANK Extent
              85
```

Especifique el límite superior del banco.

[Assign Hold]

```
Assign Hold
              On
```

Especifica si los valores previos de los controladores fuente se mantienen o no cuando cambia de Patch.

* *La función Assign Hold no se activará cuando Toggle (con lo que cada vez que pise el pedal alternará entre los valores Min y Max) se seleccione como modo Fuente de Asignación.*

On: Al cambiar de Patch, los valores de los Controladores fuente se mantendrán. Al seleccionar un nuevo número de Patch, los parámetros destino que utilizan las mismas fuentes mantendrán los valores previos de los controladores fuente.

Off: Al cambiar de Patch, los valores de los Controladores fuente no se mantendrán. Al seleccionar un nuevo número de Patch, inicialmente la posición actual de los controladores no afectará al sonido de efecto. En el momento en que accione el controlador y empiece a transmitir datos al GT-3, afectará al parámetro destino correspondiente al controlador en cuestión.

< MIDI >

Esta sección contiene los ajustes relacionados con MIDI. Puede ajustar los siguientes parámetros. Para obtener detalles acerca de cada uno de estos parámetros, vea "Ajustes de las Funciones Utilidades MIDI" (pág. 59).

[MIDI RX Channel (Canal Recepción MIDI)]

[MIDI Omni Mode] Omni desactivado, Omni Activado

[MIDI TX Channel (Canal de transmisión MIDI)]

[MIDI Device ID]

[MIDI PC OUT (salida de cambio de programa MIDI)]

[MIDI EXP OUT (salida pedal expresión MIDI)]

[MIDI CTL OUT (salida pedal de control MIDI)]

[MIDI SUB CTL1OUT (salida sub control 1 MIDI)]

[MIDI SUB CTL2OUT (salida sub control 2 MIDI)]

[MIDI Map Select] [Selección Mapa MIDI]

[MIDI Program Map (mapa de cambio de programa MIDI)]

[MIDI Bulk Dump]

[MIDI Bulk Load]

< Harmonist Scale >

```
Key=C  DIR EFF
 User1: C  -C
```

Ajusta la Armonía cuando ajuste la función Harmonist en "Mode: Harmony", Harm: Scale 1 - Scale 29”. Al ajustar la función Harmonist, tome como hecho que la tonalidad es "Do".

Si, a pesar de seleccionar “Harm; -2 oct- +2 oct”, no obtiene la armonía deseada, utilice la Escala ajustada aquí (escala del usuario). Ajuste el nombre de nota del sonido que sale de la unidad (la armonía) de forma que coincida con el nombre de nota del sonido que entra en la unidad.

User:

Puede ajustar 29 escalas diferentes (1-29). Especifique el número de la Escala de usuario deseada.

DIR (direct):

Ajusta el nombre de nota del sonido que entra en la unidad. También puede interpretar notas individuales en la guitarra y dejar que el GT-3 las identifique

EFF (efecto):

Ajusta el nombre de nota del sonido que sale de la unidad.

<Auto Riff Phrase>

```
 User1 STEP OUT
IN:C    1    C
```

Especifique cada frase para cuando la función auto riff esté ajustado en “Prase=User1-10”.

Para cada paso puede especificar una nota de salida para cada nombre de nota de entrada y efectuar este ajuste para cada nota que entre en la unidad. Para ajustar el paso final para cada nota de entrada, ajuste OUT (nota de salida) en “end”.

Al ajustarlo en “–”, el paso mantiene el estado del paso anterior, y no se añade ningún ataque

User: Puede especificar diez frase diferentes (1 - 10) como frases del usuario. Aquí especificará el número de frase del usuario.

IN: Ajusta el nombre de nota del sonido de entrada. También puede hacer sonar notas individuales en la guitarra y dejar el GT-3 identifique el nombre de nota.

STEP: También puede interpretar en la guitarra y adelantar el paso.

OUT: Especifique el nombre de nota del sonido de salida.

Sección 3 Guía de Efectos

Esta sección explica cada efecto y la función de los parámetros contenidos en los efectos.

* *Las abreviaturas de los nombres de los efectos son los siguientes.*

2CE	*(2x2 Chorus)*
AC	*(AC.Guitar Sim)*
AFB	*(Anti Feedback)*
AR	*(Auto Riff)*
AW	*(Auto Wah)*
CE	*(Chorus)*
CS	*(Compressor)*
DD	*(Delay)*
EQ	*(Equalizer)*
FB	*(Feedbacker)*
FL	*(Flanger)*
FV	*(Foot Volume)*
HR	*(Harmonist)*
HU	*(Humanizer)*
LM	*(Limiter)*
NS	*(Noise Suppressor)*
OD	*(Overdrive/Dist)*
PH	*(Phaser)*
PIC	*(Pickup Sim.)*
PRE	*(Preamp)*
RM	*(Ring Modulator)*
RV	*(Reverb)*
SEQ	*(Sub Equalizer)*
SDD	*(Short Delay)*
SG	*(Slow Gear)*
SL	*(Slicer)*
SYN	*(Guitar Synth)*
TR	*(Tremolo/Pan)*
TU	*(Tuner)*
VB	*(Vibrato)*
WAH	*(Pedal Wah)*

* * *El sonido que entra en cada efecto se denomina "sonido directo" y el sonido modificado por el efecto "sonido del efecto".*

SFX (Special Effect)

Effect	Off, On	
FX Select	AC, SG, AFB, FB, PIC, TR	

< AC; Acoustic Guitar Simulator >

Top	0 – 100	
Body	0 – 100	
Level	0 – 100	

< SG; Slow Gear >

Sens	0 – 100	
Rise Time	0 – 100	

< AFB; Anti Feedback >

Manual Freq	0 – 100	
Manual Depth	0 – 100	
Search	Off, On	

< FB; Feedbacker >

Mode	OSC, Boost	
Rise Time	0 – 100	
Rise Time (▲)	0 – 100	Mode=OSC
F.B.Level	0 – 100	Mode=OSC
F.B.Level (▲)	0 – 100	Mode=OSC
Vib Rate	0 – 100	Mode=OSC
Vib Depth	0 – 100	Mode=OSC
F.B.Depth	0 – 100	Mode=Boost
F.B.Tone	Normal, +1oct	Mode=Boost

< PIC; Pickup Simulator >

Type	'S' to 'H', 'H' to 'S', 'H' to 'HF'
Tone	-50 – +50
Level	0 – 100

< TR; Tremolo/Pan >

Mode	Tremolo, Pan
Wave Shape	0 – 100
Rate	0 – 100
	BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯

BPM 𝅝	BPM 𝅗𝅥.	BPM 𝅝3
BPM 𝅗𝅥	BPM ♩.	BPM 𝅗𝅥3
BPM ♩	BPM ♪.	BPM ♩3
BPM ♪	BPM 𝅘𝅥𝅯.	BPM ♪3
BPM 𝅘𝅥𝅯		

Depth	0 – 100

Produce uno de los siguientes efectos: Simulador de Guitarra Acústica, Slow Gear, Anti Regeneración, Regenerador, Simulador de Pastilla o Temolo/Panorama.

Effect
Activa / desactiva SFX (efectos especiales).

FX Select (effect select)
Selecciona el efecto que utiliza.
AC (simulador de guitarra acústica):
Simula el sonido de una guitarra acústica. Permite utilizar una guitarra eléctrica para producir sonidos similares al de una guitarra acústica.

SG (slow gear)
Produce un sonido en crescendo de volumen (un sonido estilo "violín").

AFB (anti regeneración):
Detiene la regeneración acústica producida por la resonancia del cuerpo de la guitarra.

FB (regenerador):
Permite utilizar técnicas de ejecución con regeneración.

PIC (simulador de pastilla):
Produce el sonido de diferentes tipos de pastilla. Puede producir sonidos gruesos de tipo doble bobinado incluso con una guitarra con pastillas de bobina simple.

TR (tremolo/panorama):
Tremolo es un efecto que crea un cambio cíclico en el volumen. El panorama desplaza cíclicamente la posición del sonido el campo estereofónico (cuando se utiliza una salida estéreo).
Turn SFX (special effect) on / off.

<Cuando selecciona AC "simulador de guitarra acústica">

Top
Ajusta la cantidad de interacción entre las cuerdas y la tapa. Es decir, ajusta el ataque y el contenido armónico del sonido.

Body
Ajusta la resonancia del sonido proporcionado por la cuerpo de la guitarra. Es decir, ajusta las características del sonido típicas de la guitarra acústica.

Level
Ajusta el volumen del simulador de guitarra acústica.

< Cuando selecciona "SG (Slow Gear)">

Sens (sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad de slow gear. Si lo ajusta a un valor bajo, puede obtener el efecto slow gear sólo atacando las cuerdas con fuerza y no lo obtendrá con ataques moderados. Al ajustar el valor alto, el efecto se obtendrá incluso con ataques flojos.

Rise Time
Ajusta el intervalo de tiempo que tarde el volumen en alcanzar su nivel máximo después del ataque.

<Cuando selecciona "AFB (Anti Regeneración)">

Manual Freq (frecuencia manual)
Ajusta la frecuencia fija en la que se cancela la regeneración.

Manual Depth
Ajusta el grado de supresión de la frecuencia fija para la cancelación de regeneración.

Search
Cambiar el ajuste de "Off" a "On" hacer que se busque y se ajuste automáticamente los puntos donde se produce la regeneración. Normalmente está ajustado al pedal CTL. Los puntos determinados como resultado de la búsqueda se anularán al cambiar de patch. Vea el apartado "Ajuste del pedal de control" (p. 24) y efectúe los siguientes ajustes.

* *Como todas las demás operaciones quedan suspendidas mientras la búsqueda está en curso, puede interrumpir las frases Auto Riff o causar otros problemas.*

<Ajustes Rápidos>
CTL PEDAL: P5=AFB Search
<Ajustes Manuales>
CTL PEDAL: On
CTL PEDAL Target: AFB: Search
CTL PEDAL Target Min: Off
CTL PEDAL Target Max: On
CTL PEDAL Source Mode: Normal

<Cuando selecciona "FB (Feedbacker)">

Para utilizar el efecto feedbacker, haga sonar notas individuales en la guitarra y después Active el efecto. Puede desactivar el efecto feedbacker ajustándolo en Off. Para activar o desactivar el efecto, utilice el Pedal CTL. Ajuste el pedal de forma que el efecto quede activado sólo cuando pise el pedal al máximo. Ajústelo con el ajuste del Pedal CTL.

* *Para una explicación detallada, vea "Ajustar el pedal de Control" (p. 24).*
* *También puede utilizar el parámetro Asignación de Control.*
* *Tenga en cuenta que debe interpretar individual y limpiamente las notas a las cuales desee aplicar la regeneración. Entonces, cuando la nota está sonando de forma estable, active el efecto.*

Mode

Seleccione "OSC" oscilador o "Boost" realce.

OSC (oscilador):

Crea un sonido de regeneración artificial internamente.

Boost:

Sólo las frecuencias donde desea regeneración serán realzadas, haciendo que sea más fácil utilizar técnicas de ejecución con regeneración.

* *Como el modo boost sólo ayuda con la generación de regeneración, si el volumen del amplificador es bajo, los resultados pueden ser insatisfactorios.*

Rise Time

Determina el intervalo de tiempo que el volumen del sonido de regeneración tarda en llegar al nivel máximo a partir del momento en que se activa el efecto.

Rise Time (*)

Determina el intervalo de tiempo que el volumen del sonido de regeneración una octava más alta que el original tarda en llegar al nivel máximo a partir del momento en que se activa el efecto.

F.B. Level (nivel d de regeneración)

Ajusta el volumen del sonido de regeneración.

F.B. Level ((▲)) (nivel de regeneración)

Ajusta el volumen del sonido de regeneración una octava más alta que el original.

Vib Rate (frecuencia del vibrato)

Ajusta la frecuencia del vibrato cuando el feedbacker está activado.

Vib Depth (profundidad del vibrato)

Ajusta la profundidad del vibrato cuando el feedbacker está activado.

Activar / Desactivar el Feedbacker

Para activar (On) / desactivar (Off) el Feedbacker utilizando el Pedal CTL, efectúe el siguiente ajuste, tal cómo se explica en la sección "Ajustar el Pedal CTL" (pág. 23).

F.B.Depth (profundidad regeneración)

Ajusta la cantidad de realce del la frecuencia de la regeneración.

F.B.Tone (timbre regeneración)

Ajusta la gama de frecuencias donde se creará la regeneración .

<Cuando selecciona "PIC (Simulador de Pastilla)">

Type

S' to 'H' (simple a doble):

Convierte el sonido de una pastilla de bobinado simple al de una de doble bobinado.

'H' to 'S' (doble a simple)

Convierte el sonido de una pastilla de doble bobinado al de una de bobinado simple.

'H' to 'HF' (doble a dividida):

Convierte el sonido de una pastilla de doble bobinado al de una pastilla dividida.

Tone

Ajusta el timbre.

Level

Ajusta el nivel.

<Cuando selecciona "TR (Tremolo/Panorama)">

* *Coloque este efecto en la última posición utilizando el procedimiento "Ajustar el orden de conexión de los efectos" (p. 23).*

Mode

Selecciona tremolo o pan.

Tremolo:

El volumen cambia cíclicamente.

Pan:

El sonido se desplaza hacia la izquierda y la derecha cíclicamente por el campo estereofónico.

Wave Shape

Ajusta los cambios en el nivel de volumen.

Rate

Ajusta la frecuencia del cambio.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Depth

Ajusta la profundidad del efecto.

COMPRESSOR / LIMITER

Effect	Off, On
FX Select	CS, LM

< CS; Compressor >

Sustain	0 – 100
Attack	0 – 100
Tone	-50 – +50
Level	0 – 100

< LM; Limiter >

Threshold	0 – 100
Release	0 – 100
Tone	-50 – +50
Level	0 – 100

El compresor es un efecto que atenúa los niveles altos de las señales de entrada y realza los niveles bajos de las señales de entrada. De esta forma equilibra el nivel de volumen para crear sustain sin distorsión.

El Limiter atenúa los niveles altos de las señales de entrada para evitar que distorsionen.

Effect
Activa / desactiva el efecto compressor / limiter.

FX Select
Selecciona Compressor “CS” o Limiter “LM”.

CS (compresor)
Funciona el efecto compressor.

LM (limitador)
Funciona el efecto limiter.

<Cuando selecciona “CS (Compresor)”>

Sustain
Ajusta la gama (el intervalo de tiempo) durante el cual se realzan las señales de nivel bajo. Los valores más altos proporcionan más sustain.

Attack
Ajusta la definición del ataque de ejecución. Los valores más altos proporcionan un ataque más pronunciado, creando un sonido con más definición.

Tone
Ajusta el timbre.

<Cuando selecciona "LM (Limitador)">

Threshold
Ajústelo de forma apropiada para la señal de la guitarra que utilice. Cuando la señal procedente de la guitarra sobrepase el nivel del umbral seleccionado, se la aplicará el limitador.

Release
Ajusta el intervalo de tiempo que existirá entre el momento cuando el nivel de la señal caiga por debajo del nivel del umbral y el momento cuando se deje de aplicar el limitador.

Tone
Ajusta el timbre.

Level
Ajusta el volumen.

WAH

Effect	Off, On
FX Select	WAH, AW

< WAH; Pedal Wah >

Pedal	0 – 100
Level	0 – 100

< AW; Auto Wah >

Mode	LPF, BPF
Polarity	Down, Up
Sens	0 – 100
Freq	0 – 100
Peak	0 – 100
Rate	0 – 100
	BPM 𝅗𝅥 – BPM ♪
Depth	0 – 100
Level	0 – 100

El efecto Wah crea un timbre único modificando las características de la respuesta de frecuencia del filtro. La función Pedal Wah permite utilizar un pedal de expresión o similar para obtener el control a tiempo real del efecto wah. La función Auto Wah crea un wah automático, modificando cíclicamente el filtro o modificando el filtro en respuesta al nivel de volumen de la señal que entra en la unidad..

Effect
Activa / desactiva el efecto pedal wah / auto wah.

FX Select
Selecciona wah “WAH” o auto wah “AW”.

WAH:
Funciona el efecto pedal wah.

AW:
Funciona el efecto auto wah.

<Cuando selecciona "WAH" (Wah de Pedal)>

Puede obtener el efecto del pedal wah accionando el Pedal de Expresión.

* *Para obtener una explicación detallada de tema, vea “Ajustar el pedal de Expresión” (p. 24)*

Pedal
Ajusta la posición del Pedal Wah.

Level
Ajusta el volumen.

<Cuando selecciona "AW (Auto Wah)">

Mode
Selecciona el modo wah.

LPF (Filtro pasa bajos):

Crea el efecto de wah sobre una amplia gama de frecuencias.

BPF (Filtro pasa bandas):

Crea el efecto de wah sobre una estrecha gama de frecuencias.

Polarity (polaridad)
Selecciona la dirección en que el filtro cambiará en respuesta a las señales que entran en la unidad.

Up:	La frecuencia del filtro sube.
Down:	La frecuencia del filtro cae.

Sens (Sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad para el cambio de dirección del filtro determinado por el ajuste del parámetro Polarity (polaridad). Los ajustes más altos producen una mayor respuesta. Con un ajuste de “0”, la fuerza del ataque no modifica el efecto.

Freq (Frecuencia)
Ajusta la frecuencia central del efecto de Wah.

Peak
Ajusta la manera en que se aplica el efecto de wah al área que abarca la frecuencia central. Los valores más bajos producen un efecto de wah sobre una área amplia que abarca la frecuencia central. Los valores más altos hacen que se produzca el efecto de wah en una área estrecha que abarca la frecuencia central.

* *Con un ajuste de "50", se produce un sonido de wah estándar.*

Rate
Ajusta la frecuencia del efecto auto wah.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Depth
Ajusta la profundidad del efecto auto wah.

Level
Ajusta el volumen.

OVERDRIVE / DISTORTION

Effect	Off, On
Type	Natural OD, Vintage OD, Turbo OD, Blues, Crunch, Distortion1, Distortion2, Grunge, Metal1, Metal2, Fuzz, EXT OD/DS
Drive	0 – 100
Bass	-50 – +50
Treble	-50 – +50
Level	0 – 100

Estos efectos se utilizan para producir sonidos de distorsión y crear sustain largo. Proporciona 11 sonidos de distorsión diferentes y también una Overdrive / Distortion externa que permite conectar y utilizar una unidad de efectos externa.

Effect

Activa / desactiva el efecto de overdrive / distortion (saturación, distorsión).

Type

Selecciona el tipo de distorsión.

Natural OD (Saturación Natural):
Proporciona un sonido de saturación natural.

Vintage OD (Saturación tipo Vintage):
Proporciona una saturación de tipo vintage.

Turbo OD (Saturación Turbo):
Permite obtener un efecto tímbricamente rico similar al efecto de distorsión, pero sin perder las sutilezas de la saturación.

Blues:
Esta distorsión puede reproducir fielmente los cambios tímbricos creados con el ataque o con los controles de la guitarra.

Crunch:
Permite obtener un sonido crunch igual al producido obtenido con un amplificador a válvulas.

Distortion 1:
Permite obtener un sonido de distorsión estándar.

Distortion 2:
Permite obtener un sonido de distorsión con medios tímbricamente ricos.

Grunge:
Proporciona una distorsión cruda.

Metal 1:
Una distorsión que proporciona un sonido tipo metal potente.

Metal 2:
Una distorsión que proporciona un sonido tipo metal con medios menos usuales y más metálicos.

Fuzz
Proporciona un sonido tipo fuzz básico.

EXT OD/DS (distorsión/saturación externa)
Utilice un aparato externo conectado al jack EXT OD / DS.

Drive
Ajusta la profundidad de la distorsión.

Bass
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias graves.

Treble
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas.

Level
Ajusta el volumen.

PREAMP / SPEAKER SIMULATOR

Effect	Off, On
Type	JC-120, Clean TWIN, Crunch, MATCH Drive, VOXY Drive, Blues, BG Lead, MS1959 (I), MS1959 (II), MS1959 (I+II), SLDN Lead, Metal 5150, Metal Drive , AC Guitar
Volume	0 – 100
Bass	0 – 100
Middle	0 – 100
Treble	0 – 100
Presence	0 – 100
Master	0 – 100
Bright	Off, On
Gain	Low, Middle, High
Mic Set	Center, 1cm – 10cm
Mic Level	0 – 100
Direct Level	0 – 100

Utilice el preamplificador para ajustar la cantidad de distorsión deseada y el colorido tímbrico de la guitarra.

* *Si todos los ajustes de los parámetros Bass, Middle y Treble están ajustados a "0", según los ajustes del parámetro Type, es posible que la unidad no produzca sonido.*

Effect

Activa / desactiva el efecto preamp.

* *Si ajusta el parámetro de sistema "Your Setting" en "Line (headphones)", el simulador de altavoz se ajusta en "On".*

Type

Ajusta el tipo de preamplificador de guitarra deseado. El siguiente texto explica las características tímbricas de la distorsión de cada amplificador:

JC-120:
El sonido del "JC-120" de Roland (Jazz Chorus 120), uno de los favoritos de músicos profesionales de todo el mundo.

Clean TWIN:
El sonido de una amplificador a válvulas convencional.

Crunch:
Permite obtener un efecto tipo crunch que crea una distorsión natural.

MATCH Drive:
Simula el sonido del amplificador a válvulas más actual utilizado para diversos estilos, desde blues hasta rock.

VOXY Drive:
Permite obtener el sonido Liverpool de los 60.

Blues:
Un sonido de solista con medios tímbricamente ricos ideal para Blues.

BG Lead:
El sonido de un amplificador a válvulas típico de los años 70 y 80, caracterizado por su distintiva gama de medios.

MS1959 (I, II, I+II):
El sonido del stack grande a válvulas que era indispensable para el sonido hard rock británico de los años 70 y utilizado actualmente por muchos guitarristas de hard rock.

I: Un sonido agudo creado utilizando la entrada I del amplificador de guitarra.

II: Un sonido suave creado utilizando la entrada II del amplificador de guitarra.

I + II: El sonido obtenido conectando en paralelo las entradas I y II, creando un sonido con graves más evidentes que en I.

SLDN Lead:
Un sonido de amplificador a válvulas con una distorsión versátil, utilizable en una amplia gama de estilos.

Metal 5150:
El sonido de un amplificador grande a válvulas adecuado para heavy metal.

Metal Drive:
Un sonido tipo metal potente de alta ganancia.

AC.Guitar (guitarra acústica):
Es un preamplificador para guitarras electro-acústicas.

* *Al seleccionar "A.Guitar", activará el simulador de amplificador de respuesta plana incorporado, que proporciona un sonido natural sin las idiosincrasias que caracterizan los amplificadores de guitarra. Tenga en cuenta que, al ajustar "Your Setting" para GLOBAL en "Line (headphones)", este simulador de amplificador se desactivará.*

Volume

Ajusta el volumen y la distorsión del amplificador.

Bass

Ajusta el timbre de la gama de frecuencias graves.

Middle:

Ajusta el timbre de la gama de frecuencias medias.

* *Si ha seleccionado "MATCH Drive" o "VOXY Drive" como tipo, el control de medios no afecta al sonido.*

Treble

Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas.

Presence

Ajusta el timbre de la gama de frecuencias ultra agudas.

* *Si ha seleccionado "MATCH Drive" o "VOXY Drive" como tipo, al subir el valor del presence, cortará la gama alta (el valor cambiará de "0" a "-100").*

Master

Ajusta el volumen del preamplificador íntegro.

Bright
Activa / desactiva el ajuste del brillo.

Off: El parámetro queda desactivado.
On: El parámetro queda activado creando un sonido más ligero y con más definición.

* *Según el ajuste de "Type", es posible que la pantalla no muestre este parámetro.*

Gain:
Ajusta la distorsión del amplificador. Con los ajustes de "Low", "Middle" y "High", la distorsión aumentará sucesivamente.

* *El sonido de cada Tipo fue creado con el supuesto de que Gain está ajustado en "Middle". Por lo tanto, normalmente debe ajustarlo en "Middle".*

Mic Set. (posición del micrófono)
Simula la posición del micrófono. "Center" simula la condición en la que el micrófono se coloca orientado al centro del cono del altavoz. "1 - 10 cm" significa que el micrófono se aleja del centro del cono del altavoz.

Mic Level
Ajusta el volumen del micrófono.

Direct Level
Ajusta el volumen del sonido directo.

* *Si ha seleccionado "AC.Guitar" para Type, utilícelo con Mic Level = 100 y Direct Level = 0.*

EQUALIZER

Effect	Off, On
Low EQ	-20dB – +20dB
Lo-Mid f	100Hz – 10.0kHz
Lo-Mid Q	0.5 – 16
Lo-Mid EQ	-20dB – +20dB
Hi-Mid f	100Hz – 10.0kHz
Hi-Mid Q	0.5 – 16
Hi-Mid EQ	-20dB – +20dB
High EQ	-20dB – +20dB
Level	-20dB – +20dB

Ajusta el timbre. Esta función proporciona control paramétrico de la gama de frecuencias medias y la gama de frecuencias medias-graves.

Effect
Activa / desactiva el ecualizador.

Low EQ (ecualización de graves)
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias graves.

Low-Mid f (frecuencias bajas-medias)
Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajusta mediante "Low Mid EQ".

Low Mid Q (Q de frecuencias bajas-medias)
Ajusta la anchura del área que se verá afectada por el EQ centrado en "Low-Mid f".

Low-Mid EQ (ecualización de frecuencias bajas-medias)
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias medias-graves.

High-Mid f (frecuencias altas-medias)
Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajusta mediante "High Mid EQ".

High-Mid Q (Q de frecuencias bajas-medias)
Ajusta la anchura del área que se verá afectada por el EQ centrado en "High-Mid f". Los valores más altos estrechan el área.

High -Mid EQ (ecualización de frecuencias altas-medias)
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas-medias.

High EQ (ecualización de frecuencias altas)
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas.

Level
Ajusta el volumen de la señal que sale del ecualizador.

MODULATION

Effect	Off, On	
FX Select	HR, FL, PH, AR, SEQ, 2CE, SDD, HU, VB, SYN, RM, SL	

< HR; Harmonist >

Voice	1-Voice, 2-Mono, 2-Stereo	
HR1,2 Mode	Fast, Medium, Slow, Mono, Harmony	
HR1,2 Pitch	-24 – +24	Mode=Fast, Medium, Slow, Mono
HR1,2 Fine	-50 – +50	Mode=Fast, Medium, Slow, Mono
HR1,2 Harm	-2oct – +2oct, Scale 1 – Scale29	Mode=Harmony
HR1,2 PreDly	0ms – 300ms BPM 𝅘𝅥𝅯 – BPM 𝅗𝅥	
HR1 Feedback	0 – 100	
HR1,2 Level	0 – 100	
Key	C(Am) – B(G#m)	Mode=Harmony
Direct Level	0 – 100	

< FL; Flanger >

Rate	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯	
Depth	0 – 100	
Manual	0 – 100	
Resonance	0 – 100	
Separation	0 – 100	
Level	0 – 100	

< PH; Phaser >

Type	4Stage, 8Stage, 12Stage, Bi-Phase	
Rate	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯	
Depth	0 – 100	
Manual	0 – 100	
Resonance	0 – 100	
Step	Off, On	
Step Rate	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯	Step = On
Level	0 – 100	

< AR; Auto Riff >

Phrase	Preset1 – Preset30, User1 – User10	
Loop	Off, On	
Tempo	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯	
Sens	0 – 100	
Key	C(Am) – B(G#m)	Phrase=Preset
Attack	0 – 100	
Hold	Off, On	
Effect Level	0 – 100	
Direct Level	0 – 100	

< SEQ; Sub Equalizer >

Low EQ	-20dB – +20dB
Lo-Mid f	100Hz – 10.0kHz
Lo-Mid Q	0.5 – 16
Lo-Mi EQ	-20dB – +20dB
Hi-Mid f	100Hz – 10.0kHz
Hi-Mid Q	0.5 – 16
Hi-Mid EQ	-20dB – +20dB
High EQ	-20dB – +20dB
Level	-20dB – +20dB

< 2CE; 2x2 Chorus >

Xover f	100Hz – 4.00kHz	
Lo Rate	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯	
Lo Depth	0 – 100	
Lo PreDly	0.0msec – 40.0msec	
Lo Level	0 – 100	
Hi Rate	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯	
Hi Depth	0 – 100	
Hi PreDly	0.0msec – 40.0msec	
Hi Level	0 – 100	

< SDD; Short Delay >

DlyTime	0ms – 400ms, BPM 𝅘𝅥𝅯 – BPM 𝅗𝅥	
Feedback	0 – 100	
Effect Level	0 – 120	

< HU; Humanizer >

Mode	Picking, Auto, Random	
Vowel 1	a, e, i, o, u	Mode=Picking, Auto
Vowel 2	a, e, i, o, u	Mode=Picking, Auto
Sens	0 – 100	Mode=Picking
Rate	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯	
Depth	0 – 100	
Manual	0 – 100	Mode=Auto
Level	0 – 100	

< VB; Vibrato >

Rate	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯
Depth	0 – 100
Trigger	Off, On
Rise Time	0 – 100

< SYN; Guitar Synth >

Sens	0 – 100	
Wave	Square, Saw, Brass, Bow	
Chromatic	Off, On	Wave=Square, Saw
Octave Shift	0,- 1, -2	Wave=Square, Saw
PWM Rate	0 – 100	Wave=Square
PWM Depth	0 – 100	Wave=Square
Cutoff Freq	0 – 100	
Resonance	0 – 100	
FLT.Sens	0 – 100	
FLT.Decay	0 – 100	
FLT.Depth	-100 – +100	
Attack	Decay, 0 – 100	
Release	0 – 100	
Velocity	0 – 100	
Hold	Off, On	Wave=Square, Saw
Synth Level	0 – 100	
Direct Level	0 – 100	

< RM; Ring Modulator >

Mode	Normal, Intelligent
Freq	0 – 100
Effect level	0 – 100
Direct Level	0 – 100

< SL; Slicer >

Pattern	P1 – P20
Rate	0 – 100
	BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯
Trigger Sens	0 – 100

Produce los siguientes efectos: Harmonizer, Flanger, Phaser, Auto Riff, Sub Equalizer, 2 x 2 Chorus, Short Delay, Humanizer, Ring Modulator, Vibrato, Guitar Synth y Slicer.

Effect
Activa / desactiva el efecto de modulación.

FX Select (selección de efecto)
Selecciona el efecto deseado entre los siguientes.

HR (Harmonist:) Este efecto modifica la afinación del sonido original. Puede variarla en hasta 2 octavas por arriba o 2 por abajo.

FL (Flanger)
El efecto de flanger proporciona un sonido similar al producido por un reactor al despegar.

PH (Phaser)
Añadiendo sonido de fase variada al sonido directo, el phaser proporciona un efecto similar al sonido del viento.

AR (auto riff)
Permite producir una frase con tan sólo interpretar una nota. Puede utilizarse para hacer sonar frases muy rápidas.

SEQ (Sub Equalizer)
Ajusta el timbre (como un segundo ecualizador). Es de tipo paramétrico en las gamas de medio-altos y medios graves.

2CE (Chorus 2x2)
Añade un sonido de desplazamiento en la afinación al sonido original, produciendo un efecto de mayor profundidad y espaciosidad. Dos unidades de chorus separadas son utilizadas para las gamas de frecuencias altas y bajas para crear un sonido de chorus más natural.

SDD (Short Delay)
Este delay dispone de una duración máxima de 400 milésimas de segundo. Es adecuado para ensanchar el sonido.

HU (Humanizer)
Es capaz de crear sonidos vocales utilizando el sonido de la guitarra.

RM(Ring Modulator)
Crea un sonido de tipo campana mediante la modulación en anillo del sonido de guitarra con la señal del oscilador interno. El sonido carece de afinación concreta.

VB(Vibrato)
Proporciona el efecto de vibrato modulando ligeramente la afinación.

SYN(Guitar Synth)
Detecta la afinación de las notas interpretadas en la guitarra y hace sonar un sonido de sintetizador.

SL (slicer)
Interrumpe de forma consecutiva el sonido para crear la impresión de que se está interpretando una frase de acompañamiento rítmico.

<Cuando selecciona “HR (Harmonist)”>

Voice
Selecciona el número de voces para el sonido con Desplazamiento de Afinación (armonía).

1 - Voice:
Sonido con desplazamiento de afinación de una voz y monofónico.

2 - Mono
Sonido con desplazamiento de afinación a dos voces (HR1, HR2) y salida monoaural.

2 - Stereo
Sonido con desplazamiento de afinación a dos voces (HR1, HR2) y salida estereofónica.

Mode
Selecciona el Modo Harmonist.

Fast, Medium, Slow (Rápido, Mediano, Lento):
Puede entrar un acorde con desplazamiento de afinación normal. La respuesta es más lenta y la cantidad de modulación menor según el ajuste de Fast, Medium o Slow.

Mono:
Comparado con el desplazamiento de afinación convencional, hay menos cantidad de modulación. Utilícelo con notas individuales.

Harmony:
Crea voces adicionales en armonía que coinciden con la tonalidad de la canción que interprete. Utilícelo con notas individuales.

Pitch
Ajusta la cantidad de desplazamiento de afinación (la cantidad de cambio de la afinación) en pasos de un semitono.

Fine
Efectúa ajustes de precisión en el desplazamiento de afinación.

* *La cantidad de cambio proporcionado con un ajuste de FINE “100” es equivalente al proporcionado por PITCH “1”.*

Harm (harmony)
Determina la afinación del sonido añadido al sonido que entra en la unidad cuando se crea armonía. Permite ajustar las notas de armonía en notas hasta dos octavas más grave o agudo que el sonido que entra en la unidad. Cuando ajusta la escala en “User”, este parámetro ajusta el Número de Escala del Usuario a utilizar.

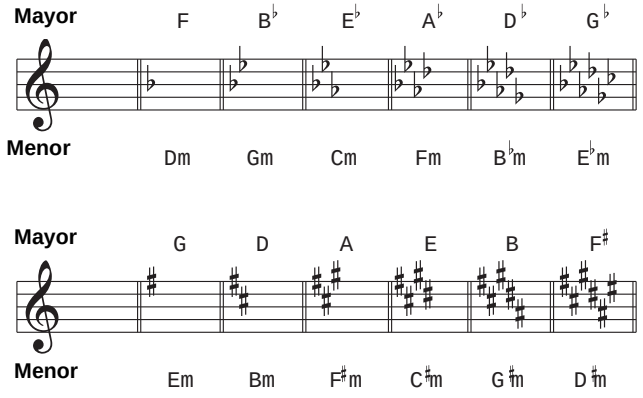
PreDly (pre delay)
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que se escucha el sonido directo y el momento en que se escucha el sonido armonizado. Normalmente debe dejarlo ajustado en “0 ms”.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Feedback
Ajusta la cantidad de regeneración presente en el sonido armonizado.

Level
Ajusta el volumen del sonido armonizado.

Key
Especifica la tonalidad de la canción que interpreta. Al especificar la tonalidad, podrá crear armonías que coincidan con la tonalidad de la canción. El ajuste de la tonalidad corresponde a la tonalidad (♯, ♭)de la canción de la siguiente manera:



Direct Level
Ajusta el volumen del sonido directo.

<Cuando selecciona “Flanger”>

Rate
Ajusta la frecuencia del efecto de flanger.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Depth
Determina la profundidad del efecto de flanger.

Manual
Ajusta la frecuencia central a la cual se aplica el efecto.

Resonance
Determina la cantidad de resonancia (regeneración). Aumentar el valor hace que el efecto tenga más énfasis, creando un sonido menos usual.

Separation
Ajusta la difusión. Al aumentar el valor la difusión será mayor.

Level
Ajusta el volumen del sonido del efecto.

<Cuando selecciona “ PH (Phaser)”>

Type
Selecciona el número de etapas que el efecto de phaser utiliza.

4 Stage:
Es un efecto de phaser de cuatro etapas. Proporciona un efecto de phaser ligero.

8 Stage:
Es un efecto de phaser de ocho etapas. Proporciona un efecto de phaser muy popular.

12 Stage:
Es un efecto de phaser de doce etapas. Proporciona un efecto de phaser profundo.

Bi-Phase:
Es un phaser con dos circuitos de desplazamiento de fase conectados en serie

Rate
Ajusta la frecuencia del efecto de phaser.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Depth
Determina la profundidad del efecto de phaser.

Manual
Ajusta la frecuencia central a la cual se aplica el efecto.

Resonance
Determina la cantidad de resonancia (regeneración). Aumentar el valor hace que el efecto tenga más énfasis, creando un sonido menos usual.

Step
Activa o desactiva la función Step. Cuando la función Step está activada, el sonido cambia por pasos.

Step Rate
Ajusta el ciclo de pasos que cambia la frecuencia y la profundidad. Al ajustar un valor alto, el cambio será más preciso.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Level
Ajusta el volumen del phaser.

Cuando selecciona “AR (Auto Riff)”

* *Efectuar las siguientes operaciones mientras Auto Riff está en curso puede ocasionar interrupciones en el sonido.*
- *-Activar AFB: Search*
- *-Recepción de grandes cantidades de datos MIDI.*

Phrase
Selecciona la frase.

Loop
Si ajusta “Loop” en “On”, la frase se reproduce continuamente.

Tempo
Ajusta la rapidez de la frase.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Sens (Sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad al ataque. Con los ajustes bajos, las notas atacadas suavemente no volverán a disparar la frase (es decir, la frase seguirá sonando) pero, las notas atacadas con fuerza harán que se vuelva a dispara la frase desde el principio. Con los ajustes más altos, se volverá a disparar la frase incluso con notas atacadas con poca fuerza.

key
Selecciona la tonalidad de la canción que desee interpretar.

Attack
Ajusta la fuerza del ataque. Añadiendo un ataque al principio de cada nota de la frase, puede producir la sensación de que todas las notas han sido producidas con un ataque de plectro.

Hold
Si activa Hold después de ejecutar una nota, el sonido del efecto seguirá sonando incluso cuando haya terminado la señal de entrada.

Effect Level
Ajusta el volumen del sonido de efecto.

Direct Level
Ajusta el volumen del sonido directo.

<Cuando selecciona “SEQ (Sub Equalizer)”>

Low EQ (ecualización de graves)
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias graves.

Low-Mid f (frecuencias bajas-medias)
Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajusta mediante “Low Mid EQ”.

Low Mid Q (Q de frecuencias bajas-medias)
Ajusta la anchura del área que se verá afectada por el EQ centrado en “Low-Mid f”.

Low-Mid EQ (ecualización de frecuencias bajas-medias)
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias medias-graves.

High-Mid f (frecuencias altas-medias)
Especifica el centro de la gama de frecuencias que se ajusta mediante “High Mid EQ”.

High-Mid Q (Q de frecuencias bajas-medias)
Ajusta la anchura del área que se verá afectada por el EQ centrado en “High-Mid f”. Los valores más altos estrechan el área.

High -Mid EQ (ecualización de frecuencias altas-medias)
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas-medias.

High EQ (ecualización de frecuencias altas)
Ajusta el timbre de la gama de frecuencias altas.

Level
Ajusta el volumen de la señal que sale post-ecualizador.

< Cuando selecciona “2CE (2x2 Chorus)” >

Xover (frecuencia de crossover)
Este parámetro ajusta la frecuencia en la que los componentes de las frecuencias del sonido directo se dividen en bandas de graves y de agudos.

Lo Rate (rapidez de graves)
Ajusta la rapidez del efecto de chorus para la gama de frecuencias bajas.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Lo Depth (profundidad de graves)
Ajusta la profundidad del efecto de chorus para la gama de frecuencias bajas. Si desea utilizarlo como efecto de doblador, utilice un ajuste de “0”.

Lo PreDly (pre-delay de graves)
Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que la gama de frecuencias bajas del sonido directo salga de la unidad hasta en momento en que salga el sonido del efecto. Aumentar el pre-delay produce la sensación de que suenen sonidos múltiples (efecto de doblador).

Lo Level (nivel de graves)
Ajusta el volumen de la gama de frecuencias bajas.

Hi Rate (rapidez de agudos)
Ajusta la rapidez del efecto de chorus para la gama de frecuencias altas.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Hi Depth (profundidad de agudos)
Ajusta la profundidad del efecto de chorus para la gama de frecuencias altas. Si desea utilizarlo como efecto de doblador, utilice un ajuste de “0”.

Hi PreDly (pre-delay de agudos)
Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que la gama de frecuencias altas del sonido directo salga de la unidad hasta en momento en que salga el sonido del efecto. Aumentar el pre-delay produce la sensación de que suenen sonidos múltiples (efecto de doblador).

HiLevel (nivel de agudos)
Ajusta el volumen de la gama de frecuencias altas.

<Cuando selecciona “SDD (Short Delay)”>

Dly Time (Tiempo del delay)
Ajusta el tiempo del delay.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Feedback
Feedback (regeneración) se refiere al acto de devolver la señal con delay a la entrada del delay. Este parámetro ajusta el volumen de la señal que se devuelve a la entrada. Los ajustes más altos proporcionan más repeticiones del sonido de delay.

Effect Level
Ajusta el volumen del sonido de delay.

<Cuando selecciona “HU (Humanizer)”>

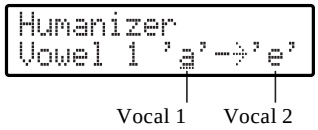
Mode
Ajusta el modo que selecciona los Vocales a utilizar.

Picking:
Cambia del Vocal 1 al Vocal 2 según el ataque empleado. El intervalo de tiempo que transcurre durante el cambio se ajusta con el parámetro Rate.

Auto:
Ajustando los parámetros Rate y Depth, puede cambiar entre dos Vocales (Vocal 1 y Vocal 2).

Random:
Se cambia entre cinco vocales (a, e, i, o, u) de forma aleatoria según los ajustes de los parámetros Rate y Depth.

Vowel 1
Selecciona el primer Vocal.



Vowel 2
Selecciona el segundo vocal.

Sens (sensibilidad)
Ajusta la sensibilidad del Humanizer. Al ajustarlo en un valor bajo, si emplea un ataque flojo no obtendrá el efecto Humanizer, pero sí lo obtendrá con un ataque fuerte. Al ajustarlo en un valor alto, obtendrá el efecto Humanizer tanto si emplea un ataque flojo como un ataque fuerte.

Rate
Ajusta el ciclo utilizado para alternar entre los dos vocales.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Depth
Determina la profundidad del efecto.

Manual
Determina el punto en que se cambia de vocal. Al ajustarlo a “50”, el vocal 1 y el vocal 2 disponen de la misma duración. Al ajustarlo en un valor menor que “50”, la duración del vocal 1 será menor. Al ajustarlo en un valor mayor que “50”, la duración del vocal 1 será mayor.

Level
Ajusta el volumen del Humanizer.

La Selección de Vocales mediante un Pedal de Expresión

Para seleccionar mediante el pedal de expresión cualquiera de los dos vocales ajustados, ajuste “Ajustar el Pedal de Expresión” (pág. 23) tal como se muestra a continuación.

* *También puede utilizar la función Control Assign.*

< Ajustes Rápidos >
EXP PEDAL: P9=HUMAN PEDAL

< Ajustes Manual >
EXP PEDAL: On
EXP PEDAL Target: HU: Manual
EXP PEDAL Target Min: 0
EXP PEDAL Target Max: 100

<Cuando selecciona “VB (Vibrato)”>

Rate
Ajusta la frecuencia del vibrato.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Depth
Ajusta la profundidad del efecto.

Trigger
Selecciona con el interruptor de pie Activar / Desactivar el Vibrato.

* *Este efecto toma como supuesto que, para obtener el efecto de vibrato, el trigger (medio de inicio) se activará con un interruptor de pie.*

Rise Time
Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre entre el momento en que se activa el trigger y el momento en que se obtiene el efecto de vibrato.

Vibrato Activado / Desactivado
Para Activar / Desactivar el Trigger del vibrato utilizando el Pedal CTL, efectúe los ajustes de la sección “Ajustar el Pedal CTL” (pág. 23) tal como se muestra a continuación.

* *También puede utilizar la función Control Assign.*

<Ajustes Rápidos>
CTL PEDAL: P3=VIBRATO

< Ajustes Manual >
CTL PEDAL: On
CTL PEDAL Target: VB: Trigger
CTL PEDAL Target Min: Off
CTL PEDAL Target Max: On
CTL PEDAL Source Mode: Normal

<Cuando selecciona “SYN (Sintetizador de Guitarra)”>

Cuando utilice el sintetizador de guitarra, observe lo siguiente:

* *No funciona correctamente si interpreta acordes. Asegúrese de enmudecer las demás cuerdas e interprete notas individuales.*

* *Si desea tocar una nota mientras todavía está sonando otra en otra cuerda, enmudezca la que está sonando y toque la nota siguiente utilizando un ataque preciso.*

* *Si la unidad no puede detectar correctamente el ataque, es posible que no suene correctamente.*

Sens (sensibilidad)

Ajusta la sensibilidad de la entrada. La respuesta de la fuente de sonido interno es mejor cuando los valores de la sensibilidad son altos, pero esto también da lugar a que la unidad funcione incorrectamente. Ajústelo lo más alto posible sin que haga que la unidad funcione incorrectamente.

Wave

Selecciona el tipo de onda que sirve como fuente para el sintetizador de guitarra.

Square (Cuadrada) (⊓⊔⊓⊔):
La unidad detecta la afinación y la información del ataque perteneciente al sonido de guitarra que entra en la unidad y envía la forma de onda cuadrada desde la fuente de sonido interna.

Saw (Diente de Sierra) (⟋⟋):
La unidad detecta la afinación y la información del ataque perteneciente al sonido de guitarra que entra en la unidad y envía la forma de onda diente de sierra desde la fuente de sonido interna.

Brass (Metal):
La unidad procesa directamente el sonido de guitarra que entra en ella y crea el sonido de guitarra sintetizada. Proporciona una subida rápida y un sonido con un ataque pronunciado.

Bow (Arco):
La unidad procesa directamente el sonido de guitarra que entra en ella y crea el sonido de guitarra sintetizada. Proporciona un sonido suave sin ataque pronunciado.

Chromatic
Activa / desactiva la función Chromatic. Al activarla, el cambio en la afinación de las notas con sonido sintetizado es por pasos de un semitono. No responde a cambios de afinación menores que un semitono como, por ejemplo, los obtenidos con vibrato o estirando las cuerdas. Por eso, es especialmente efectivo para hacer sonar sonidos de instrumentos musicales cuya afinación cambia por pasos mayores que un semitono como, por ejemplo, el piano.

* *Utilice este parámetro cuando selecciona “Square” o “Saw” para Wave.*

Octave Shift
Permite desplazar la afinación del módulo de sonido interno una octava más alta que el sonido de guitarra.

* *Utilice este parámetro cuando seleccione “Square” o “Saw” para Wave.*

PWM Rate (Frecuencia de la Anchura de la Modulación del Pulso)
Proporciona anchura o amplitud al sonido aplicando modulación a la forma de onda (sólo a la cuadrada) del módulo de sonido interno. Cuanto más alto sea el valor, mayor será la frecuencia de la modulación.

* *Utilice este parámetro cuando seleccione “Square” para Wave.*

PWM Depth (Profundidad de la Anchura de la Modulación del Pulso)
Ajusta la profundidad del PMW. Si lo ajusta a “0”, no proporciona el efecto PWM.

* *Utilice este parámetro cuando seleccione “Square” para Wave.*

Cutoff Freq (frecuencia de corte)
Ajusta la frecuencia en que se corta el contenido armónico del sonido.

Resonance
Ajusta la cantidad de énfasis aplicado al contenido armónico localizado cerca de la frecuencia de corte.

FLT.Sens (sensibilidad del filtro)
Ajusta la sensibilidad del filtro. Si está ajustado en un valor bajo, el filtro se verá afectado sólo cuando emplee un ataque fuerte. Si está ajustado en un valor alto, el filtro cambiará aunque emplee un ataque flojo. Al ajustarlo a “0”, la profundidad del filtro será igual independientemente de la fuerza empleada en el ataque.

FLT.Decay (caída del filtro)
Ajusta el intervalo de tiempo requerido para que el filtro quede estable.

FLT.Depth (profundidad del filtro)
Ajusta la profundidad del filtro. Cuanto más alto sea el valor, más drástico será el cambio en el filtro. Puede ajustar la polaridad del filtro a lo opuestos “+” y “-”.

Attack
Ajusta el intervalo de tiempo necesario para que el sonido del sintetizador llegue al máximo nivel de volumen. Al ajustarlo en un valor bajo, el nivel del sonido subirá rápidamente. Al ajustarlo en un valor alto, el nivel del sonido subirá lentamente. Al ajustarlo en "Decay", el sonido subirá rápidamente y entrará en el estado "Release" independientemente del nivel del sonido de la guitarra.

* *Al seleccionar "Brass" o "Bow" para el parámetro Wave, una vez que llegue al nivel específico, el tiempo del ataque no será más rápido aunque el parámetro Attack esté ajustado en "Decay" o a "0".*

Release
Determina el intervalo de tiempo necesario para que el sonido del sintetizador llegue al nivel cero una vez que el sonido de la guitarra deje de sonar.

* *Cuando selecciona "Brass" o "Bow" para el parámetro Wave, se procesa la señal de la guitarra en si. Es decir que el sonido del sintetizador cae de acuerdo con la caída del sonido de la guitarra a pesar del ajuste del Release.*

Velocity
Ajusta la cantidad de cambio que existe en el volumen del sonido del sintetizador. Al ajustarlo en un valor alto, el cambio en el volumen será mayor en relación a la fuerza utilizada en el ataque. Al ajustarlo a "0", no habrá ningún cambio a pesar de la fuerza utilizada en el ataque.

Hold
La función Hold mantiene sonando el sonido del sintetizador. Si activa Hold cuando el sonido del sintetizador está ya sonando, se mantiene sonando hasta que desactiva la función Hold.
Puede activar / desactivar la función Hold utilizando el interruptor de pie. Normalmente debe seleccionar "Hold Off".

* *Se utiliza este parámetro cuando ha seleccionado "Square" o "Saw" para el parámetro Wave.*

Synth Level
Determina el volumen del sonido del sintetizador.

Direct Level
Determina el volumen del sonido directo.

Hold Activado/Desactivado

Para activar / desactivar la función Hold utilizando el Pedal CTL, efectúe los siguientes ajustes tal como se explica en la sección "Ajustar el Pedal CTL" (pág. 24).

* *También puede utilizar la función Control Assign.*

< Ajustes Rápidos >
CTL PEDAL: P7=SYNTH HOLD

< Ajustes Manual >
CTL PEDAL: On
CTL PEDAL Target: SYN: Hold
CTL PEDAL Target Min: Off
CTL PEDAL Target Max: On
CTL PEDAL Source Mode: Normal

<Cuando selecciona “RM (Modulador en Anillo)”>

Mode
Selecciona el modo del Ring Modulator (Modulador en Anillo)

Normal:
Crea un sonido de tipo campana mediante la modulación en anillo del sonido de guitarra con la señal del oscilador interno. El sonido carece de afinación concreta.

Intelligent:
Mediante la modulación en anillo del la señal que entra en la unidad se crea un sonido de tipo campana. El Modulador en Anillo Inteligente cambia la frecuencia de oscilación en relación a la afinación del sonido que entra en la unidad y, por lo tanto, produce un sonido con una afinación concreta, que es muy distinto al producido por el ajuste “Normal”. Este efecto no proporciona el resultado deseado si la unidad no puede captar correctamente la afinación del sonido de la guitarra. Por lo tanto, debe interpretar notas individuales.

Frequency
Ajusta la frecuencia del oscilador interno.

Effect Level
Ajusta el volumen del sonido del efecto.

Direct Level
Ajusta el volumen del sonido directo.

< Cuando selecciona “SL (Slicer)” >

Pattern
Selecciona el patrón de slice que se utiliza a cortar el sonido.

Rate
Ajusta la frecuencia con que se corta el sonido.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Trigger Sens
Ajusta la sensibilidad al ataque. Con los ajustes bajos, las notas atacadas suavemente no volverán a disparar la frase (es decir, la frase seguirá sonando) pero, las notas atacadas con fuerza harán que se vuelva a dispara la frase desde el principio. Con los ajustes más altos, se volverá a disparar la frase incluso con notas atacadas con poca fuerza.

DELAY

Effect	Off, On
Type	Single, Tap
DlyTime	0ms – 1800ms
	BPM ♪ – BPM 𝅝
DlyTime.F	0msec – 20msec
Tap Time	0% – 100%
Feedback	0 – 100
High Cut	700Hz – 11.0 kHz, Flat
Effect Level	0 – 120

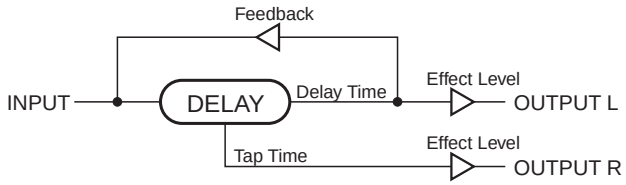
Este efecto añade el sonido de delay al sonido directo, haciendo que tenga más cuerpo o creando efectos especiales.

Effect
Activa / desactiva el efecto de delay.

Type
Selecciona la manera en que se envía el sonido de delay.

Single:
Ajustando el tiempo del delay y la regeneración puede obtener un efecto de delay normal.

Tap:
Este delay está diseñado específicamente para utilizarlo en estéreo. Permite obtener el efecto Tap Delay que divide el tiempo del delay en dos y lo envía a los canales Izquierda y Derecha.



DlyTime (tiempo del delay)
Determina el tiempo del delay.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

DlyTime.F (tiempo del delay preciso)
Efectúa ajustes precisos en el tiempo del delay.

Tap Time
Ajusta el tiempo del delay del canal derecho. Ajusta el tiempo del delay del canal derecho en relación al del canal izquierdo (considerado como 100%).

Feedback
Feedback o regeneración significa volver la señal del delay a la entrada otra vez. Este parámetro determina la cantidad de feedback. Los valores más altos aumentan el número de repeticiones del delay.

High Cut (filtro de corte de agudos)
El parámetro High Cut corta el contenido armónico de las frecuencias que son más altas que la ajustada. Este parámetro ajusta la frecuencia en que el filtro corta altas empieza a funcionar. Al ajustarlo en “Flat” (plano), el filtro no funciona.

Effect Level
Ajusta el volumen del sonido de delay.

CHORUS

Effect	Off, On
Mode	Mono, Stereo
Rate	0 – 100 BPM 𝅝 – BPM 𝅘𝅥𝅯
Depth	0 – 100
Pre Delay	0.0msec – 40.0msec
High Cut	700Hz – 11.0kHz, Flat
Effect Level	0 – 100

En este efecto se añade un sonido ligeramente desafinado al sonido original para obtener profundidad y cuerpo

Effect
Activa / desactiva el chorus.

Mode
Selecciona el modo del chorus.

Mono:
Este efecto de chorus envía el mismo sonido a ambas salidas.

Stereo:
Éste es un efecto de chorus en estéreo que envía a la salida izquierda un sonido de chorus diferente al que envía a la salida derecha.

Rate
Ajusta la frecuencia del efecto de Chorus.

* *Al ajustarlo en BPM, el valor de cada parámetro se ajustará de acuerdo con el valor indicado por el BPM General (p. 57) especificado para cada patch. Esto hace más fácil lograr ajustes de sonido de efecto que coincidan con el tempo de la canción (sincronizando el ciclo a la mitad o a una cuarta parte del BPM cuando se aumenta la frecuencia del ciclo ya ajustada).*

Depth
Ajusta la profundidad del efecto de Chorus. Para llegar a conseguir poder doblar el sonido, ajuste el valor a “0”.

Pre Delay
Ajusta el intervalo de tiempo que existe entre el momento en que suena el sonido directo y el en que suena el sonido del efecto. Ajustando un tiempo de Pre Delay en un valor alto, puede obtener un efecto que se parece al de dos sonidos individuales sonando al mismo tiempo (doblar el sonido).

Hi Cut (filtro de corte de agudos)
El parámetro Hi Cut corta el contenido armónico de las frecuencias que son más altas que la ajustada. Este parámetro ajusta la frecuencia en que el filtro corta bajos empieza a funcionar. Al ajustarlo en “Flat” (plano), el filtro no funciona.

Effect Level
Ajusta el volumen del sonido del efecto.

REVERB

Effect	Off, On
Type	Room 1, Room 2, Hall 1, Hall 2, Plate
Rev Time	0.1sec – 10.0sec
Pre Delay	0msec – 100msec
Low Cut	55.0Hz – 800Hz
High Cut	700Hz – 11.0kHz, Flat
Density	0 – 10
Effect Level	0 – 100

Simula el sonido que rebota en las superficies solidas (reverberación).

Effect
Activa / desactiva el efecto de reverb.

Type
Selecciona el tipo de Reverb deseado. Proporciona varias simulaciones de espacios específicos.

Room 1:
Simula la reverberación que se produce en una habitación pequeña. Proporciona la reverberación brillante de una habitación "viva".

Room 2:
Simula la reverberación que se produce en una habitación pequeña. Proporciona una reverberación cálida.

Hall 1:
Simula la reverberación que se produce en una sala de conciertos. Proporciona una reverberación transparente y espaciosa.

Hall 2:
Simula la reverberación que se produce en una sala de conciertos. Proporciona una reverberación cálida.

Plate:
Simula la reverberación de plancha (una reverb que utiliza las vibraciones producidas por una plancha metálica). Proporciona un sonido metálico con una gama de frecuencias altas distintiva.

Rev Time (tiempo de la reverb)
Ajusta la duración de la reverb.

Pre Delay
Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre hasta que empieza a sonar el sonido de la reverb.

Low Cut (filtro de corte de graves)
El filtro corta bajos corta las frecuencias más bajas que la frecuencia especificada. Ajusta la frecuencia en que el filtro corta bajos entre en funcionamiento.

High Cut (filtro de corte de agudos)
El filtro corta altos corta las frecuencias más altas que la frecuencia especificada. Ajusta la frecuencia en que el filtro corta altos entre en efecto.

Density
Ajusta la densidad del sonido de la reverb.

Effect Level
Ajusta el volumen del sonido de la reverb.

MASTER

< Master >

Master Level	0 – 100
Master BPM	40 – 250

< NS; Noise Suppressor >

Effect	Off, On
Threshold	0 – 100
Release	0 – 100

< FV; Foot Volume >

Level	0 – 100

Determina los ajustes de los parámetros Master Level, Noise Suppressor y Foot Volume.

< Master >

Master Level
Ajusta el volumen de la salida del GT-3.

Master BPM
Ajuste los BPM (pulsaciones por minuto) de cada patch.

* *Los BPM (pulsaciones por minuto) indican el número de negras por minuto.*

Control mediante el parámetro Master BPM

Para entrar los BPM Generales con el pedal CTL pedal, ajuste "Ajustar el Pedal del Control" (p. 24) de la siguiente manera.

* *También puede utilizar la asignación de control.*

< Ajustes Rápidos >
CTL PEDAL: P1=MASTER BPM

< Ajustes Manuales >
CTL PEDAL: On
CTL PEDAL Target: Master BPM (Tap)
CTL PEDAL Target Min: Off
CTL PEDAL Target Max: On
CTL PEDAL Source Mode: Normal

< NS (Supresor de Ruido) >

Este efecto reduce el ruido y los zumbidos producidos por las pastillas de guitarra. Debido a que suprime el ruido de forma sincronizada con la envolvente del sonido de guitarra (la manera en que el sonido de guitarra se desvanece con el paso del tempo), afecta muy poco al sonido de guitarra y no altera el carácter natural del sonido.

* *Debe colocar el Noise Suppressor delante del efecto de reverb. Esto evita que se corta de forma poca natural el efecto de reverb.*

Effect
Activa / desactiva el efecto del supresor de ruido.

Threshold
Ajuste este parámetro de forma apropiada para el nivel de volumen del ruido existente. Si el nivel de ruido es alto, un valor alto sería apropiado. Si el nivel de ruido es bajo, un valor bajo sería apropiado. Ajuste este valor hasta que el desvanecimiento del sonido de guitarra sea el más natural posible.

* *Los ajustes altos del parámetro Threshold pueden hacer que, al tocar la guitarra con el control de volumen ajustado muy bajo, no haya ningún sonido.*

Release
Ajusta el intervalo de tiempo que transcurre desde el momento en que el supresor de ruido empieza a funcionar hasta que el nivel de volumen llegue a "0".

< FV (Volumen del Pedal)>

Level
Ajusta el nivel de volumen.

Control mediante el parámetro FV
Para controlar el volumen del parámetro foot volume mediante el Pedal de Expresión, siga el procedimiento de la sección "Ajustar el Pedal de Expresión" (pág. 24), cuyos ajustes son los siguientes.

* *También puede utilizar la función Control Assign.*

< Ajustes Rápidos >
EXP PEDAL: P1=FOOT VOLUME

< Ajustes Manuales >
EXP PEDAL: On
EXP PEDAL Target: FV: Level
EXP PEDAL Target Min: 0
EXP PEDAL Target Max: 100

Cómo Utilizar MIDI

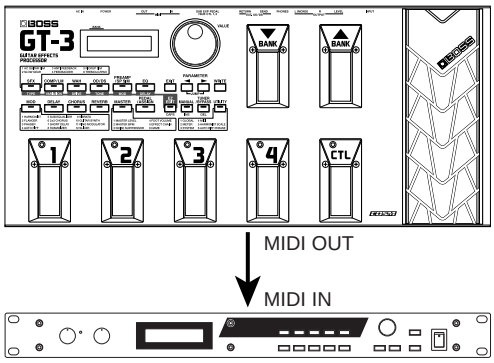
En el GT-3, puede utilizar MIDI para efectuar las siguientes operaciones.

* *MIDI requiere que Vd. ajuste los números de canal de los dos aparatos conectados de forma que dichos números coinciden. Si los canales MIDI no coinciden, los aparatos MIDI no pueden intercambiar datos.*

Controlar el aparato externo desde el GT-3

<Transmitir Mensajes de Cambio de Programa>

Al seleccionar un Patch en el GT-3, se transmitirá el mensaje de Cambio de Programa que corresponde al Número de Patch seleccionado. El aparato MIDI externo se ajustará entonces según el Cambio de Programa que reciba.



<Transmitir Mensajes de Cambio de Control>

La información de operación procedente del Pedal CTL, del Pedal de Expresión o del aparato externo conectado a los jacks EXP / CTL se transmite en forma de mensajes de Cambio de Control. Puede utilizarla para controlar los parámetros del aparato MIDI externo.

<Transmitir Datos>

Puede transmitir los datos guardados en el GT-3 como, por ejemplo, un sonido de efecto a otro aparato MIDI utilizando mensajes Exclusive. Esto puede ser útil para ajustar otro GT-3 para que tenga exactamente los mismos ajustes o para guardar los ajustes del sonido de efecto en un secuenciador.

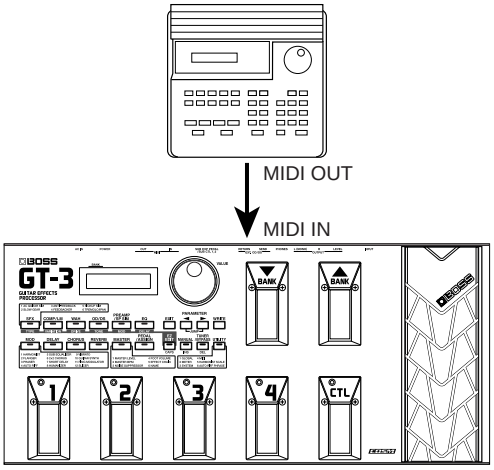
Controlar el GT-3 desde aparatos MIDI externos

<Seleccionar Patches>

Los Números de Patch del GT-3 cambiarán en relación con los mensajes de Cambio de Programa que le envíe el aparato MIDI externo.

Puede ajustar la correspondencia entre los mensajes MIDI de Cambio de Programa y los Número de Patch del GT-3 mediante el “Mapa de Cambios de Programa” (pág. 63) si desea hacer que los sonidos de efecto correspondan a los sonidos de otro aparato MIDI.

La configuración mostrada en la siguiente figura sirve para tocar la guitarra siguiendo lo que hace sonar el secuenciador. Si desea cambiar de Patch automáticamente en el GT-3, coloque el Número de Cambio de Programa que corresponda al Patch en cuestión, junto con los datos de interpretación, en la posición donde desee cambiar de Patch en el GT-3.



<Recibir Mensajes de Cambio de Control>

Vía MIDI, el GT-3 es capaz de recibir mensajes de Cambio de Control y controlar parámetros específicos durante una actuación en vivo. Ajuste los parámetros a controlar siguiendo el procedimiento explicado en la sección “Control Assign” (pág. 24).

<Recibir Datos>

A continuación explicaremos cómo recibir los datos transmitidos desde otro GT-3 o los datos del GT-3 que guardó en el secuenciador.

Ajustes de las Funciones Utilidades MIDI

Las siguientes páginas explican las funciones de utilidades relacionadas con MIDI del GT-3. Efectúe los ajustes que necesite según la situación.

La unidad proporciona las siguientes funciones de utilidades.

[MIDI RX Channel (Canal Recepción MIDI)]

[MIDI Omni Mode] Omni desactivado, Omni Activado

[MIDI TX Channel (Canal de transmisión MIDI)]

[MIDI Device ID]

[MIDI PC OUT (salida de cambio de programa MIDI)]

[MIDI EXP OUT (salida pedal expresión MIDI)]

[MIDI CTL OUT (salida pedal de control MIDI)]

[MIDI SUB CTL1OUT (salida sub control 1 MIDI)]

[MIDI SUB CTL2OUT (salida sub control 2 MIDI)]

[MIDI Map Select] (Selección Mapa MIDI)

[MIDI Program Map (mapa de cambio de programa MIDI)]

[MIDI Bulk Dump]

[MIDI Bulk Load]

[Procedimiento]

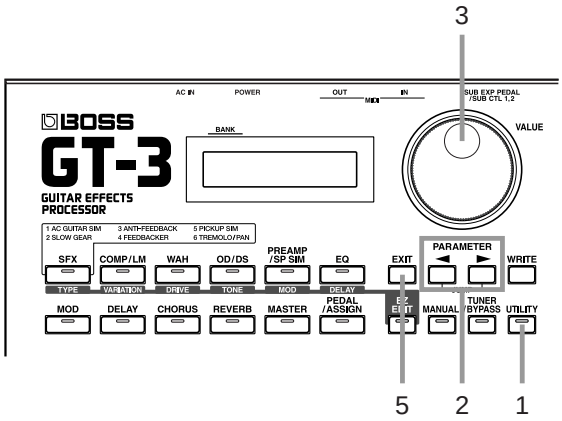
* ** Al utilizar las siguientes funciones, vea el procedimiento para cada función.*

[MIDI Bulk Dump]

[MIDI Bulk Load]

[MIDI Map Select]

[MIDI Program Map (mapa de cambio de programa MIDI)]



1. **Cada vez que puse [UTILITY], la pantalla mostrará sucesivamente los siguientes ítemes. Llame a los ítemes relacionados con MIDI de la visualización.**

* *Mientras ajusta las funciones de utilidades, el indicador del botón queda iluminado.*

< 1. GLOBAL >

< 2. METER >

< 3. SYSTEM >

< 4. MIDI >

```
--- UTILITY ---
4.MIDI
```

Efectúe los ajustes para la operación vía MIDI.

<5: HR Scale (Escala del Harmonist)>
<6: AR PHRASE (frase auto riff)>

2. **Haga que la pantalla muestre el parámetro a controlar, utilizando [PARAMETER].**
Si la pantalla muestra más de un parámetro, desplace el cursor al parámetro a editar utilizando [PARAMETER].

3. **Utilice el dial [VALUE] para modificar el valor.**

4. **Vuelva a repetir los pasos 2 - 3 para ajustar los parámetros deseados de la función de utilidades.**

5. **Pulse [EXIT] para terminar el procedimiento.**

Los Parámetros de las Utilidades relacionados con MIDI

[MIDI RX Channel (Canal de Recepción MIDI)] (1 – 16)

```
MIDI RX Channel
    Channel =  1
```

Ajuste el canal MIDI utilizado para recibir los mensajes MIDI.

* *Con los ajuste de origen, el canal MIDI es el canal 1.*

[MIDI Omni Mode] (Omni Off, Omni On)

```
MIDI Omni Mode
          Omni On
```

Si el Modo Omni está activado, la unidad recibe los datos MIDI mediante todos los canales a pesar del ajuste de Canal MIDI.

* *Aunque el modo Omni esté activado, recibirá los datos de sistema exclusive sólo si el Número de Identificación del Aparato coincide con el ajuste del "Device ID".*

* *Con los ajustes de origen, el ajuste es Omni Activado.*

[MIDI TX Channel (Canal de Transmisión MIDI)] (1 – 16, Rx)

```
MIDI TX Channel
    Channel = Rx
```

Ajuste el canal MIDI que desee utilizar para transmitir los mensajes MIDI.

Al seleccionar "Rx", el canal MIDI será el mismo que el del canal de recepción MIDI.

* *Con los ajustes de origen, "Rx" está seleccionado.*

[MIDI Device ID] Número de Identificación de Aparato) (1 – 32)

```
MIDI Device ID
         ID =  1
```

Determina el número de identificación utilizado para transmitir y recibir mensajes exclusive.

* *Con los ajustes de origen, el número de identificación del aparato está ajustado a "1".*

[MIDI PC OUT (Salida del Cambio de Programa MIDI)] (Off, On)

```
MIDI PC OUT
             On
```

Selecciona si se envían o no mensajes de Cambio de Programa cuando cambia de Número de Patch en el GT-3.

Off: No se enviarán mensajes de Cambio de Programa aunque se cambie de Número de Patch.

On: Al cambiar de Número de Patch, se enviará un mensaje de Cambio de Programa.

* *El GT-3 transite mensajes de Selección de Banco además de mensajes de Cambio de Programa. Para obtener una explicación detallada acerca de este tema, vea "Cambiar de Patch utilizando Mensajes de Selección de Banco" (pág. 66).*

[MIDI EXP OUT (Salida Pedal de Expresión MIDI)] (Off, 1 – 31, 33 – 95)

```
MIDI EXP OUT
           CC# 7
```

Ajusta el Número del Controlador del mensaje de Cambio de Control al transmitirlo para la información de operación del Pedal de Expresión. Al ajustarlo en "Off", no se transmitirá ningún mensaje de Cambio de Control.

[MIDI CTL OUT (Salida Pedal de Control MIDI)] (Off, 1 – 31, 33 – 95)

```
MIDI CTL OUT
          CC#80
```

Ajusta el Número del Controlador del mensaje de Cambio de Control al transmitirlo para la información de operación del Pedal CTL. Al ajustarlo en "Off", no se transmitirá ningún mensaje de Cambio de Control.

[MIDI SUB CTL1 OUT (Salida sub control MIDI 1)] (Off, 1 – 31, 33 – 95)

```
MIDI SUB CTL1OUT
            Off
```

Ajusta el Número del Controlador del mensaje de Cambio de Control al transmitirlo para la información de operación del aparato externo conectado al jack SUB CTL 1. Al ajustarlo en "Off", no se transmitirá ningún mensaje de Cambio de Control.

[MIDI SUB CTL2OUT (Salida sub control MIDI 2)] (Off, 1 – 31, 33 – 95)

```
MIDI SUB CTL2OUT
            Off
```

Ajusta el Número del Controlador del mensaje de Cambio de Control al transmitirlo para la información de operación del aparato externo conectado al jack EXP / CTL 2. Al ajustarlo en "Off", no se transmitirá ningún mensaje de Cambio de Control.

Transmitir / recibir datos vía MIDI

El GT-3 es capaz de utilizar mensajes exclusive para ajustar otro GT-3 para que el segundo tenga los mismos ajustes o para transmitir sus ajustes a otro aparato como, por ejemplo, un secuenciador, para almacenarlos. El proceso de transmitir dichos datos se denomina Transferencia en Bloque de Datos y el proceso de recibirlos, Carga en Bloque de Datos.

Transmitir Datos (Volcado de Datos)

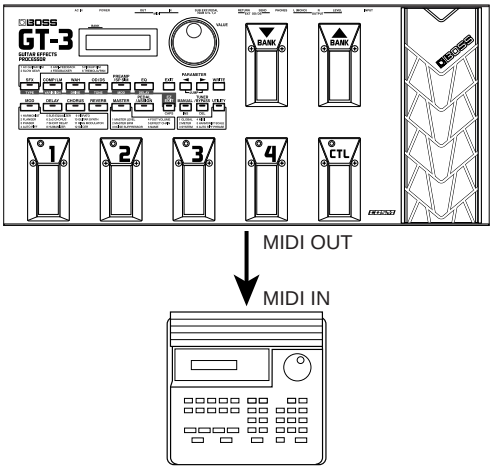
Puede transmitir los siguientes tipos de datos. Al transmitir datos, podrá especificar el punto inicial y el final de los datos a enviar, para que se transmitan sólolos datos deseados.

Visualización	Datos transmitidos
System	Ajustes de Tuner, Utility y Manual
Quick FX	Ajustes de los efectos, del pedal y los datos de ajuste de la asignación de control guardados en “usuario”.
#1-1 – #35-4	Ajustes del contenido de los patches 1-1 – 35-4
Temp	El contenido del patch seleccionado actualmente

<Conexiones>

Al guardar datos en un secuenciador

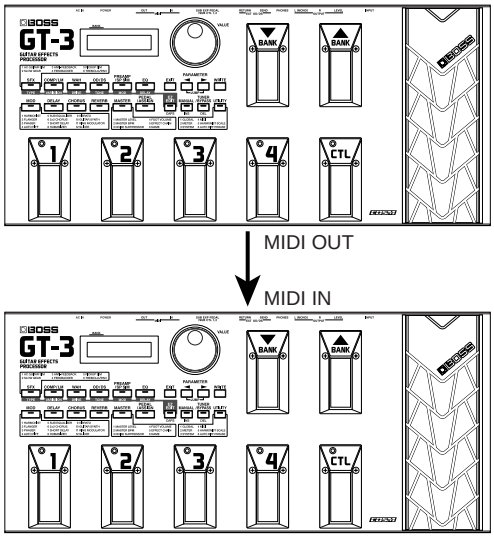
Efectúe las conexiones tal como se muestra en la siguiente figura y ajuste el secuenciador al estado de espera para recibir mensajes exclusive



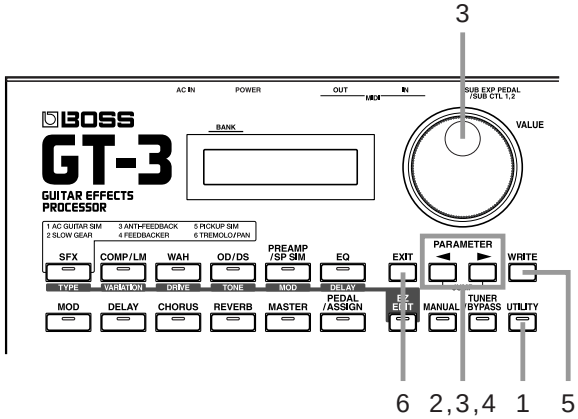
** * Para obtener más detalles acerca de la operación del secuenciador, vea el manual suministrado con el secuenciador.*

Al copiar datos en otro GT-3

Efectúe las conexiones tal como se muestra en la siguiente figura y ajuste el Número de Identificación de ambas unidades para que coincidan.



<Procedimiento de la Transmisión>



1. **Seleccione “4.MIDI” utilizando [UTILITY].**

2. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al siguiente parámetro (Bulk Dump) mostrado en la pantalla.**

3. **Desplace el cursor a “Starting Point” (punto de inicio) utilizando [PARAMETER] y, a continuación, seleccione los datos que serán el punto de inicio utilizando el dial VALUE.**

4. **Desplace el cursor a “Ending Point” (punto final)**

5. **Pulse [WRITE] para transmitir los datos.**

```
MIDI Bulk Dump
 Data Dumping...
```

Cuando termine la transmisión, se mostrará la visualización anterior.

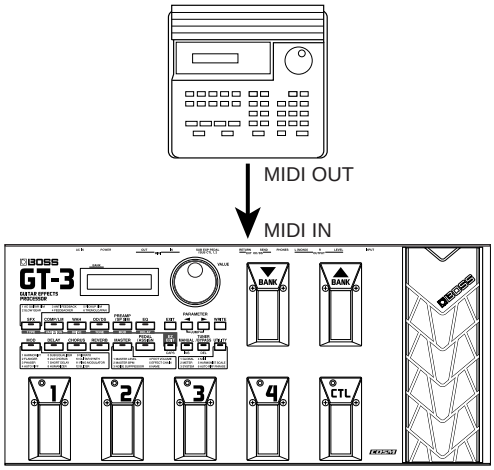
6. **Pulse [EXIT] para terminar el procedimiento.**

Recibir Datos (Carga de Datos)

<Conexiones>

Al recibir en el GT-3 los datos guardados en un secuenciador

Efectúe las conexiones tal como se muestra en la siguiente figura y ajuste el GT-3 al Número de Identificación al que estaba ajustado cuando transmitió los datos.



* *Para obtener más detalles acerca de la operación del secuenciador, vea el manual suministrado con el secuenciador.*

<Procedimiento de la Recepción>

1. **Seleccione "4.MIDI" utilizando [UTILITY].**

2. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al siguiente parámetro (Bulk Load) mostrado en la pantalla.**

```
MIDI Bulk Load
      Waiting...
```

3. **Transmite los datos contenidos en el aparato de transmisión. Cuando el GT-3 empieza a recibir los datos, se muestra la siguiente pantalla.**

```
MIDI Bulk Load
    Receiving...
```

Una vez completada la recepción, se mostrará la siguiente pantalla.

```
MIDI Bulk Load
       Idling...
```

Ahora, puede recibir más datos.

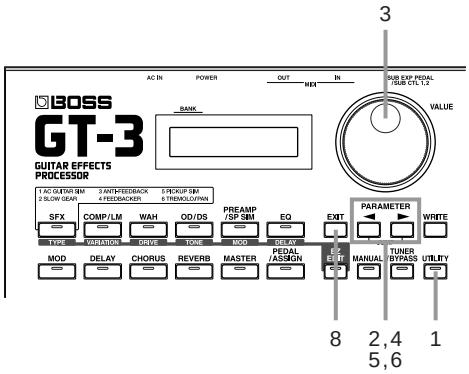
4. **Pulse [EXIT] para terminar el procedimiento.**

Al pulsar [EXIT], el GT-3 responderá mostrando "Checking..." y comprobará los datos recibidos. Cuando termine de comprobar los datos, volverá a la página Play.

Ajustes del Mapa de Cambio de Programa

Si utiliza los mensajes de Cambio de Programa enviados desde un aparato MIDI externo para seleccionar Patches en el GT-3, puede especificar libremente la correspondencia entre el número de Cambio de Programa recibido y el Patch que el GT-3 seleccionará.

[Procedimiento]



1. **Seleccione “4.MIDI” utilizando [UTILITY].**

2. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al siguiente parámetro (MIDI Map Select) mostrado en la pantalla.**

```
MIDI Map Select
            Fix
```

3. **Ajuste el parámetro Mapa MIDI Select utilizando el dial VALUE.**

   Si ajusta el parámetro “MIDI Map Select en “Fix”, pulse [EXIT] para salir de la operación. Si lo ajusta en “Prog”, efectúe los siguientes pasos.

```
MIDI Program Map
B#0 PC#  1→  1-1
```

Número de Selección de Banco — Número de Cambio de Programa — Número de Patch

4. **Utilice [PARAMETER] para obtener acceso al siguiente parámetro (MIDI Program Map) mostrado en la pantalla.**

5. **Utilice [PARAMETER] para desplazar el cursor al número de cambio de programa deseado y el dial VALUE para especificar el número de cambio de programa a recibir.**

   * *Para cambiar el ajuste de la Selección de banco a recibir, utilice el mismo procedimiento.*

6. **Utilice [PARAMETER] para desplazar el cursor al número de Patch deseado y el dial VALUE para especificar el número de Patch del GT-3 que corresponda al número de cambio de programa a recibir.**

   * *El Patch Preset se muestra con los colores invertidos.*

7. **Vuelva a repetir los pasos 5 - 6 para completar el mapa de cambio de programa especificando el número de Patch que corresponderá a cada número de cambio de programa.**

8. **Pulse [EXIT] para terminar el procedimiento.**

Los Parámetros del Mapa de Cambio de Programa

MIDI Map Select

```
MIDI Map Select
            Fix
```

Al recibir mensajes de Cambio de Programa, este ajuste determinará si los Patches se seleccionan según los ajustes del Mapa de Cambios de Programa o según los ajustes por defecto.

Fix: Se seleccionan los números de Patch de los ajustes por defecto. Para obtener una lista del contenido de los ajustes por defecto, vea la sección “Cambiar de Patch utilizando Mensajes de Selección de Banco” (pág. 66).

Prog: Se seleccionan los números de Patch especificados por el Mapa de Cambios de Programa.

MIDI Program Map (Mapa De Cambio de Programa MIDI)

```
MIDI Program Map
B#0 PC#  1→  1-1
```

Número de Selección de Banco — Número de Cambio de Programa — Número de Patch

Efectúe los ajustes para el Mapa de Cambios de Programa.

* *Cuando el parámetro MIDI Mapa Select está ajustado en “Fix”, no se muestra esta pantalla.*

* *Si desea seleccionar los Patches del GT-3 sin utilizar mensajes de Selección de Banco, es decir, utilizando sólo mensajes de Cambio de Programa, ajuste los números de Cambio de Programa (1-128) para el número de Selección de Banco “0”.*

Acerca de MIDI

MIDI significa "Interface Digital para Instrumentos Musicales" y es un estándar mundial que permite a los instrumentos electrónicos compartir información acerca de ejecuciones y cambios de sonido. Cualquier aparato que disponga de MIDI será capaz de transmitir tipos de datos aplicables a otro aparato que disponga de MIDI aunque sean modelos diferentes o de fabricantes diferentes.

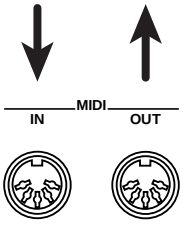
Con MIDI, la información de interpretación como, por ejemplo, la generada al pulsar una tecla o al pisar un pedal se transmiten en forma de mensajes MIDI.

La manera como se transmiten y se reciben mensajes MIDI

Primero vamos a explicar brevemente como se transmiten y se reciben los mensajes MIDI.

Conectores MIDI

Los siguientes tipos de conectores MIDI se utilizan para enviar mensajes MIDI. Debe conectar cables MIDI a dicho conectores cuando sea necesario.



MIDI IN:
Recibe datos procedentes de otros aparatos MIDI.

MIDI OUT:
Transmite datos procedentes de la unidad a otros aparatos.

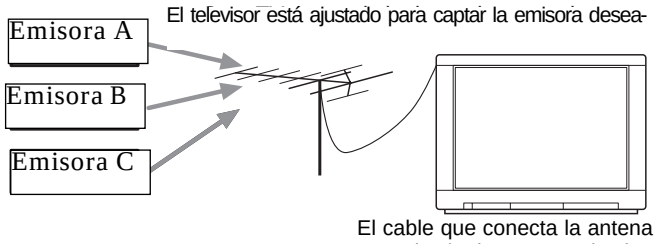
MIDI THRU:
Transmite una copia exacta de los datos recibidos en MIDI IN.

* *El GT-3 dispone de conectores “MIDI IN” y “MIDI OUT”.*

Los Canales MIDI

En la comunicación vía MIDI, un único cable transmite información a través de diversas vías a varios aparatos MIDI. Esto es posible debido a un concepto denominado Canal MIDI.

Los canales MIDI son similares a los canales de televisión. Aunque la antena recibe a la vez todas las señales emitidas por las emisoras, si cambia de canal en el televisor, puede seleccionar un programa emitido por una emisora en concreto. Esto es debido a que se recibirá la información enviada mediante un canal en concreto sólo cuando los canales de transmisión y de recepción sean idénticos.



El cable que conecta la antena con el televisor transmite las señales procedentes de diversas emisoras.

MIDI dispone de dieciséis canales (1-16) y el instrumento (el aparato de recepción) cuyo canal coincida con el del aparato de transmisión recibe los mensajes MIDI.

* *Si el modo Omni está activado, la unidad recibe los datos de todos los canales MIDI a pesar del ajuste del canal MIDI. Si no le es necesario controlar un canal MIDI específico, ajuste Omni en “On”.*

Los Tipos de Mensajes MIDI principales que el GT-3 Utiliza

MIDI utiliza varios tipos de mensajes para transmitir una amplia gama de tipos de datos. Los mensajes MIDI pueden dividirse en dos tipos principales: los mensajes que se manejan por canales MIDI (Mensajes de Canal) y los que se manejan independientemente de los canales (Mensajes de Sistema).

<Mensajes de Canal>

Estos mensajes representan lo que ocurre durante una interpretación. Normalmente constituyen la mayor parte de los datos MIDI de control. La manera en que el aparato de recepción reacciona a cada tipo de mensaje MIDI la determinan los ajustes del aparato de recepción.

Mensajes de Cambio de Programa

Generalmente, estos mensajes se utilizan para seleccionar sonidos e incluyen un número de cambio de programa de 1 a 128 que especifica el sonido deseado. El GT-3 también permite seleccionar cualquiera de los 340 diferentes Números de Patch en conjunción con los mensajes de Selección de Banco (un tipo de mensaje de Cambio de Control).

Mensajes de Cambio de Control

Los mensajes de Cambio de Control sirven para realzar la expresividad de una interpretación. Cada mensaje incluye un número de controlador y los ajustes del aparato de recepción determinan qué aspecto del sonido se verá afectado por los mensajes de Cambio de Control del número del controlador en cuestión.

El GT-3 puede controlar los parámetros especificados.

<Mensajes de Sistema>

Los mensajes de Sistema incluyen los mensajes Exclusive utilizados para sincronizar múltiples unidades y otros mensajes que se utilizan para mantener el sistema MIDI funcionando correctamente.

Mensajes Exclusive

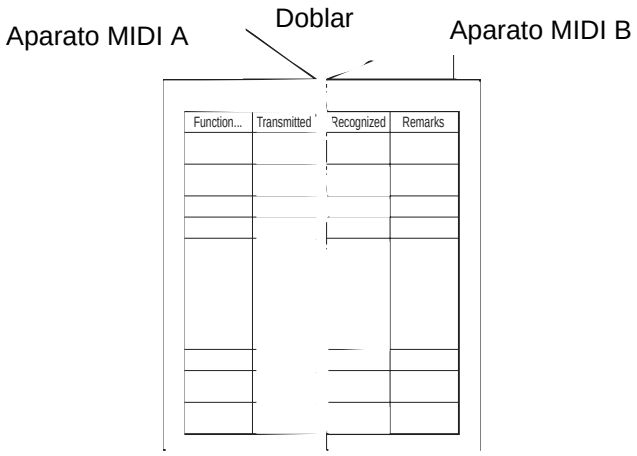
Se utilizan estos mensajes para comunicar información específica de un aparato específico como, por ejemplo, datos de sonido. En general, sólo aparatos del mismo modelo y fabricante pueden intercambiar dichos mensajes. Puede emplear mensajes Exclusive para guardar en un secuenciador los ajustes de los Programas de Efectos o para transferir dichos datos a otro GT-3.

Para que dos aparatos puedan recibir y transmitir mensajes SysEx, sus Números de Identificación de Aparato deben ser idénticos.

Acerca de la Tabla de MIDI Implementado

MIDI hace posible que una gran variedad de instrumentos puedan comunicarse entre sí. No obstante, esto no significa necesariamente que puedan entender todos los diversos tipos de datos que reciban. Para que la comunicación entre dos aparatos MIDI interconectados sea exitosa, los tipos de datos recibidos y enviados deben ser tipos que ambos tengan en común.

Por lo tanto, cada manual del usuario de un aparato MIDI incluye un “Tabla de MIDI Implementado”. Esta carta muestra los tipos de mensajes que el aparato es capaz de transmitir y recibir. Comparando las cartas de MIDI ampliado de dos aparatos, puede saber a primera vista qué mensajes podrán intercambiar los aparatos. Debido a que las cartas siempre son del mismo tamaño, puede simplemente colocar una al lado de la otra.



* *Una publicación separada titulada “MIDI Implementado” está disponible. Proporciona detallas completos acerca de la manera en que MIDI ha sido implementado en está unidad. Si requiere esta publicación (por ejemplo, si desea programar la unidad a nivel de bytes), diríjase al Servicio de Post-venta de Roland o al distribuidor autorizado de productos Roland.*

Cambiar de patch utilizando mensajes de selección de banco

Un mensaje de Selección de Banco consiste en un juego de dos mensajes de Cambio de Control (los controladores numerados de 0 a 32). Normalmente se selecciona un sonido utilizando un mensaje de Selección de Banco seguido por un mensaje de Cambio de Programa. En el GT-3, estos mensajes se utilizan para cambiar de Número de Patch.

Cambiar de número de patch en un aparato MIDI externo desde el GT-3

Al seleccionar un Patch en el GT-3, los mensajes de Selección de Banco y Cambio de Programa se corresponderán entre si de la manera mostrada en la siguiente tabla.

Banco	Número			
	1	2	3	4
1	0,0,1	0,0,2	0,0,3	0,0,4
2	0,0,5	0,0,6	0,0,7	0,0,8
3	0,0,9	0,0,10	0,0,11	0,0,12
4	0,0,13	0,0,14	0,0,15	0,0,16
5	0,0,17	0,0,18	0,0,19	0,0,20
6	0,0,21	0,0,22	0,0,23	0,0,24
7	0,0,25	0,0,26	0,0,27	0,0,28
8	0,0,29	0,0,30	0,0,31	0,0,32
9	0,0,33	0,0,34	0,0,35	0,0,36
10	0,0,37	0,0,38	0,0,39	0,0,40
11	0,0,41	0,0,42	0,0,43	0,0,44
12	0,0,45	0,0,46	0,0,47	0,0,48
13	0,0,49	0,0,50	0,0,51	0,0,52
14	0,0,53	0,0,54	0,0,55	0,0,56
15	0,0,57	0,0,58	0,0,59	0,0,60
16	0,0,61	0,0,62	0,0,63	0,0,64
17	0,0,65	0,0,66	0,0,67	0,0,68
18	0,0,69	0,0,70	0,0,71	0,0,72
19	0,0,73	0,0,74	0,0,75	0,0,76
20	0,0,77	0,0,78	0,0,79	0,0,80
21	0,0,81	0,0,82	0,0,83	0,0,84
22	0,0,85	0,0,86	0,0,87	0,0,88
23	0,0,89	0,0,90	0,0,91	0,0,92
24	0,0,93	0,0,94	0,0,95	0,0,96
25	0,0,97	0,0,98	0,0,99	0,0,100
26	1,0,1	1,0,2	1,0,3	1,0,4
27	1,0,5	1,0,6	1,0,7	1,0,8
28	1,0,9	1,0,10	1,0,11	1,0,12
29	1,0,13	1,0,14	1,0,15	1,0,16
30	1,0,17	1,0,18	1,0,19	1,0,20

Banco	Número			
	1	2	3	4
31	1,0,21	1,0,22	1,0,23	1,0,24
32	1,0,25	1,0,26	1,0,27	1,0,28
33	1,0,29	1,0,30	1,0,31	1,0,32
34	1,0,33	1,0,34	1,0,35	1,0,36
35	1,0,37	1,0,38	1,0,39	1,0,40
36	1,0,41	1,0,42	1,0,43	1,0,44
37	1,0,45	1,0,46	1,0,47	1,0,48
38	1,0,49	1,0,50	1,0,51	1,0,52
39	1,0,53	1,0,54	1,0,55	1,0,56
40	1,0,57	1,0,58	1,0,59	1,0,60
41	1,0,61	1,0,62	1,0,63	1,0,64
42	1,0,65	1,0,66	1,0,67	1,0,68
43	1,0,69	1,0,70	1,0,71	1,0,72
44	1,0,73	1,0,74	1,0,75	1,0,76
45	1,0,77	1,0,78	1,0,79	1,0,80
46	1,0,81	1,0,82	1,0,83	1,0,84
47	1,0,85	1,0,86	1,0,87	1,0,88
48	1,0,89	1,0,90	1,0,91	1,0,92
49	1,0,93	1,0,94	1,0,95	1,0,96
50	1,0,97	1,0,98	1,0,99	1,0,100
51	2,0,1	2,0,2	2,0,3	2,0,4
52	2,0,5	2,0,6	2,0,7	2,0,8
53	2,0,9	2,0,10	2,0,11	2,0,12
54	2,0,13	2,0,14	2,0,15	2,0,16
55	2,0,17	2,0,18	2,0,19	2,0,20
56	2,0,21	2,0,22	2,0,23	2,0,24
57	2,0,25	2,0,26	2,0,27	2,0,28
58	2,0,29	2,0,30	2,0,31	2,0,32
59	2,0,33	2,0,34	2,0,35	2,0,36
60	2,0,37	2,0,38	2,0,39	2,0,40

Banco	Número			
	1	2	3	4
61	2,0,41	2,0,42	2,0,43	2,0,44
62	2,0,45	2,0,46	2,0,47	2,0,48
63	2,0,49	2,0,50	2,0,51	2,0,52
64	2,0,53	2,0,54	2,0,55	2,0,56
65	2,0,57	2,0,58	2,0,59	2,0,60
66	2,0,61	2,0,62	2,0,63	2,0,64
67	2,0,65	2,0,66	2,0,67	2,0,68
68	2,0,69	2,0,70	2,0,71	2,0,72
69	2,0,73	2,0,74	2,0,75	2,0,76
70	2,0,77	2,0,78	2,0,79	2,0,80
71	2,0,81	2,0,82	2,0,83	2,0,84
72	2,0,85	2,0,86	2,0,87	2,0,88
73	2,0,89	2,0,90	2,0,91	2,0,92
74	2,0,93	2,0,94	2,0,95	2,0,96
75	2,0,97	2,0,98	2,0,99	2,0,100
76	3,0,1	3,0,2	3,0,3	3,0,4
77	3,0,5	3,0,6	3,0,7	3,0,8
78	3,0,9	3,0,10	3,0,11	3,0,12
79	3,0,13	3,0,14	3,0,15	3,0,16
80	3,0,17	3,0,18	3,0,19	3,0,20
81	3,0,21	3,0,22	3,0,23	3,0,24
82	3,0,25	3,0,26	3,0,27	3,0,28
83	3,0,29	3,0,30	3,0,31	3,0,32
84	3,0,33	3,0,34	3,0,35	3,0,36
85	3,0,37	3,0,38	3,0,39	3,0,40

Selección de Banco MSB
Selección de Banco LSB
Número de Cambio de Programa

* *Si desea saber si el aparato de recepción es capaz de reconocer mensajes de Selección de Banco, vea la descripción de los mensajes de Cambio de Control de la Carta de MIDI Ampliado suministrada con el manual del usuario del aparato de recepción.*

* *Si el aparato de recepción no es capaz de reconocer mensajes de Selección de Banco, ignorará los mensajes de Selección de banco y reconocerá sólo los mensajes de Cambio de Programa.*

Cambiar de Número de Patch en el GT-3 utilizando los mensajes de Selección de Banco enviados desde un aparato MIDI externo

Para cambiar de Número de Patch en el GT-3 utilizando los mensajes de Selección de Banco enviados desde un aparato MIDI externo, compruebe si estos mensajes correspondan con los Números de Patch del GT-3.

PC#	Selección de Banco			
	0	1	2	3
1	1-1	26-1	51-1	76-1
2	1-2	26-2	51-2	76-2
3	1-3	26-3	51-3	76-3
4	1-4	26-4	51-4	76-4
5	2-1	27-1	52-1	77-1
6	2-2	27-2	52-2	77-2
7	2-3	27-3	52-3	77-3
8	2-4	27-4	52-4	77-4
9	3-1	28-1	53-1	78-1
10	3-2	28-2	53-2	78-2
11	3-3	28-3	53-3	78-3
12	3-4	28-4	53-4	78-4
13	4-1	29-1	54-1	79-1
14	4-2	29-2	54-2	79-2
15	4-3	29-3	54-3	79-3
16	4-4	29-4	54-4	79-4
17	5-1	30-1	55-1	80-1
18	5-2	30-2	55-2	80-2
19	5-3	30-3	55-3	80-3
20	5-4	30-4	55-4	80-4
21	6-1	31-1	56-1	81-1
22	6-2	31-2	56-2	81-2
23	6-3	31-3	56-3	81-3
24	6-4	31-4	56-4	81-4
25	7-1	32-1	57-1	82-1
26	7-2	32-2	57-2	82-2
27	7-3	32-3	57-3	82-3
28	7-4	32-4	57-4	82-4
29	8-1	33-1	58-1	83-1
30	8-2	33-2	58-2	83-2
31	8-3	33-3	58-3	83-3
32	8-4	33-4	58-4	83-4
33	9-1	34-1	59-1	84-1
34	9-2	34-2	59-2	84-2
35	9-3	34-3	59-3	84-3

PC#	Selección de Banco			
	0	1	2	3
36	9-4	34-4	59-4	84-4
37	10-1	35-1	60-1	85-1
38	10-2	35-2	60-2	85-2
39	10-3	35-3	60-3	85-3
40	10-4	35-4	60-4	85-4
41	11-1	36-1	61-1	:
42	11-2	36-2	61-2	:
43	11-3	36-3	61-3	:
44	11-4	36-4	61-4	:
45	12-1	37-1	62-1	:
46	12-2	37-2	62-2	:
47	12-3	37-3	62-3	:
48	12-4	37-4	62-4	:
49	13-1	38-1	63-1	:
50	13-2	38-2	63-2	:
51	13-3	38-3	63-3	:
52	13-4	38-4	63-4	:
53	14-1	39-1	64-1	:
54	14-2	39-2	64-2	:
55	14-3	39-3	64-3	:
56	14-4	39-4	64-4	:
57	15-1	40-1	65-1	:
58	15-2	40-2	65-2	:
59	15-3	40-3	65-3	:
60	15-4	40-4	65-4	:
61	16-1	41-1	66-1	:
62	16-2	41-2	66-2	:
63	16-3	41-3	66-3	:
64	16-4	41-4	66-4	:
65	17-1	42-1	67-1	:
66	17-2	42-2	67-2	:
67	17-3	42-3	67-3	:
68	17-4	42-4	67-4	:
69	18-1	43-1	68-1	:
70	18-2	43-2	68-2	:

PC#	Selección de Banco			
	0	1	2	3
71	18-3	43-3	68-3	:
72	18-4	43-4	68-4	:
73	19-1	44-1	69-1	:
74	19-2	44-2	69-2	:
75	19-3	44-3	69-3	:
76	19-4	44-4	69-4	:
77	20-1	45-1	70-1	:
78	20-2	45-2	70-2	:
79	20-3	45-3	70-3	:
80	20-4	45-4	70-4	:
81	21-1	46-1	71-1	:
82	21-2	46-2	71-2	:
83	21-3	46-3	71-3	:
84	21-4	46-4	71-4	:
85	21-1	47-1	72-1	:
86	22-2	47-2	72-2	:
87	22-3	47-3	72-3	:
88	22-4	47-4	72-4	:
89	23-1	48-1	73-1	:
90	23-2	48-2	73-2	:
91	23-3	48-3	73-3	:
92	23-4	48-4	73-4	:
93	24-1	49-1	74-1	:
94	24-2	49-2	74-2	:
95	24-3	49-3	74-3	:
96	24-4	49-4	74-4	:
97	25-1	50-1	75-1	:
98	25-2	50-2	75-2	:
99	25-3	50-3	75-3	:
100	25-4	50-4	75-4	:
:	:	:	:	:
:	:	:	:	:
:	:	:	:	:
:	:	:	:	:
128	25-4	50-4	75-4	85-4

PC#: Número de Cambio de Programa

< TUNER >

TUNER Pitch: A=440Hz
TUNER Out: Bypass

< MANUAL >

1: LM (COMP / LM)
2: OD (OD / DS)
3: DD (DELAY)
4: CE (CHORUS)
▲ : HR (MOD)
▼ : TU (TUNER)

< GLOBAL >

Your Setting?:	Gt.Amp (Combo)
Low EQ:	0dB
High EQ:	0dB
NS Threshold:	0dB
Reverb Level:	100%

< SYSTEM >

LCD Contrast:	16
Dial Function:	P.NUMBER & VALUE
SUB CTL1 Func:	Asignable
SUB CTL2 Func:	Asignable
Patch Change Mode:	Wait for a Num.
BANK Extent:	85
Assign Hold:	On

< MIDI >

MIDI RX Channel:	1
MIDI Omni Mode:	Omni On
MIDI TX Channel:	Rx
MIDI Device ID:	1
MIDI PC OUT:	On
MIDI EXP OUT:	7
MIDI CTL OUT:	80
MIDI SUB CTL1OUT:	Off
MIDI SUB CTL2 OUT:	Off
MIDI Map Select:	Fix

< HARMONIST SCALE >

< AUTO RIFF PHRASE >

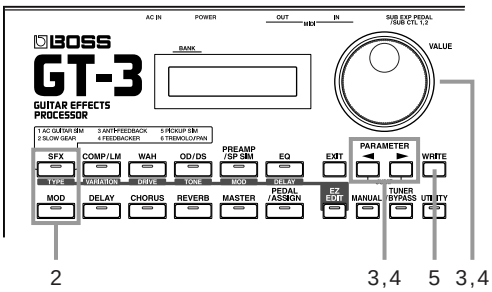
Recuperar los Ajustes de Origen (Inicialización)

Para recuperar los Ajustes de Origen del GT-3, haga lo siguiente. Puede inicializar todos los ajustes o sólo una sección específica de los datos de Patch en el área del Usuario o en los ajustes de los parámetros Utilidades.

Puede inicializar los siguientes tipos de datos.

Pantalla	**Datos que se inicializan**
System	Parámetros de Utilidades
Quick FX	Ajustes de Efectos, de pedal y de los datos de asignación de control guardados en “usuario”.
#1-1 – #35-4	El contenido de los ajustes de los Patches-1-1 -35-4

[Procedimiento]



1. **Apague la unidad.**

2. **Mientras mantiene pulsado [MOD] y [FEEDBACKER / SLOW GEAR], encienda la unidad.**

Se muestra la pantalla que permite especificar el área de datos que desea inicializar.

* *Si decide n* Factory Reset *EXIT]. Se can-*
cela la inic System → #1-1 *illa normal del*
encendido.

starting point ending piont

3. **Desplace el cursor al “Starting Point” utilizando [PARAMETER] y, a continuación, utilice el dial VALUE para hacer que la pantalla muestre los datos localizados en el punto inicial de la inicialización.**

Punto de Inicio Punto final

4. **Desplace el cursor al “Ending Point” utilizando [PARAMETER] y, a continuación, utilice el dial VALUE para hacer que la pantalla muestre los datos localizados en el punto final de la inicialización.**

5. **Al pulsar [WRITE], se inicializará el área de datos especificada. El GT-3 estará entonces en el estado de encendido normal.**

ños Problemas

Si la unidad no produce sonido u ocurren otros problemas de funcionamiento, primero pruebe a efectuar las siguientes soluciones. Si con esto no resuelve el problema, contacte con el establecimiento donde adquirió la unidad o con el centro de servicio Postventa de Roland.

No Hay Sonido / El Nivel de Volumen es Demasiado Bajo

- **¿Están los cables de conexión en mal estado?**
  Intente utilizar otro juego de cables de conexión.
- **¿Está el GT-3 conectado correctamente a los demás aparatos?**
  Compruebe las conexiones (pág. 11 y 12).
- **¿Está el amplificador / mezclador apagado o el volumen ajustado demasiado bajo?**
  Compruebe los ajustes del amplificador / mezclador.
- **¿Está el control OUTPUT LEVEL ajustado demasiado bajo?**
  Ajústelo a la posición apropiada (pág. 12).
- **¿Está el parámetro Tuner / Bypass ajustado en On?**
  Si el volumen está ajustado en "MUTE" en el modo Tuner / Bypass, aunque ajuste el parámetro Tuner / Bypass en "On", ni siquiera el sonido directo saldrá de la unidad (pág. 15).
- **¿Están todos los efectos ajustados correctamente?**
  Utilice la "Función Meter" (pág. 35) para comprobar el nivel de salida de cada efecto. Si existe un efecto que no desplaza el indicador del "Meter", compruebe los ajustes de dicho efecto (pág. 23).
- **¿Está "Master Level" especificado como Destino del control de asignación?**
  Accione el controlador al cual está asignado.

El Número de Patch no Cambia

- **¿Muestra la pantalla alguna visualización que no sea la de la página Play?**
  En el GT-3, puede seleccionar los Patches sólo cuando se muestra la página Play. Pulse [EXIT] para volver a la página Play (p. 12).

No se pueden Controlar los Parámetros Especificados por el parámetro Asignación de Control.

- **Al utilizar el pedal de expresión**
- **Al utilizar el pedal de control**
  Compruebe si el efecto que incluye el parámetro a controlar está ajustado en "Effect On".
- **Al conectar un interruptor de pie al jack SUB EXP PEDAL/ CTL 1,2 .**
  Asegúrese de que la función del jack al cual ha asignado el interruptor de pie esté ajustado en "Asignable" (pág. 35).
- **Al utilizar MIDI para controlar los parámetros**
  Asegúrese de que los canales MIDI de ambos aparatos coinciden (pág. 58).
  Asegúrese de que los números de controlador coinciden (pág. 26).

No se reciben los mensajes MIDI.

- **¿Están los cables MIDI en mal estado?**
  Pruebe con otro juego de cables MIDI.
- **¿Está el GT-3 conectado correctamente al otro aparato MIDI?**
  Compruebe las conexiones entre la unidad y el otro aparato MIDI.
- **¿Coinciden los ajustes de lo canales MIDI de ambos aparatos?**
  Asegúrese de que los canales MIDI de ambos aparatos coincidan (pág. 58).
- **Cuando envía mensajes desde el GT-3, asegúrese de que los ajustes del GT-3 sean los adecuados para el envío de datos.**
  Compruebe el estado "On / Off" de la transmisión de mensajes de Cambio de Programa y los ajustes de los Números de Controlador a transmitir (pág. 58).

PROCESADOR DE EFECTOS PARAGUITARRA
Modelo GT-3

Fecha: 12/12/99

Tabla de MIDI Implementado

Versión : 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16 1–16	1–16 1–16	Memorized
Mode	Default Messages Altered	X X **********	OMNI ON / OFF X X	Memorized
Note Number :	True Voice	X **********	X **********	
Velocity	Note ON Note OFF	X X	X X	
After Touch	Key's Ch's	X X	X X	
Pitch Bend		X	X	
Control Change	0, 32 1 – 31 33 – 63 64 – 95	O (0 – 3) O O O	O * 1 O * 2 X O * 2	Bank Select
Program Change	: True #	O 0 – 127	O 0 – 127	Program Number 1 – 128
System Exclucive		O	O	
System Common	: Song Pos : Song Sel : Tune	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Message	: All sound off : Local ON / OFF : All Notes OFF : Active Sense : Reset	X X X X X	X X X X X	
Notes		* 1 MSB data of a value of 04H or higher, and the LSB are ignored. * 2 Recognizes messages designated for use for “realtime control over parameters.” * *A separate publication titled “MIDI Implementation” is also available. It provides complete details concerning the way MIDI has been implemented on this unit. If you should require this publication (such as when you intend to carry out byte-level programming), please contact the nearest Roland Service Center or authorized Roland distributor.*		

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : No

Características Técnicas

GT-3: Procesador de Efectos de Guitarra

Conversión AD
24 bits Método AF 64 x Sobre Muestreo Δ∑ Modulación

Conversión DA
20 bits Método 128 x Sobre Muestreo Δ∑ Modulación

Frecuencia de Muestreo
44,1 kHz

Memorias de Programa
340: 140 (Usuario) + 200 (Preset)

Nivel de Entrada Nominal
ENTRADA: -10 dBm
RETORNO: -10 dBm

Nivel de Salida Nominal
SALIDA: 0 dBm
ENVíO -10 dBm

Impedancia de la Salida
SALIDA: 2kΩ
ENVÍO:2kΩ

Gama Dinámica
100 dB o mayor (IHF-A)

Controles
<Frontal>
- Dial VALUE
- Botones de Selección de Efectos
  - SFX, COMP / LM, WAH, OD / DS, PREAMP / SP SIM, EQ, MOD, DELAY, CHORUS, REVERB, MASTER, PEDAL / ASSIGN
- Botón EXIT
- Botones PARAMETER L / R
- Botón WRITE
- Botón MANUAL
- Botón UTILITY
- Botón TUNER / BYPASS
- Pedales Numerados 1-4
- Pedal BANK
- Pedal CONTROL
- Pedal de Expresión

<Posterior>
- Control Nivel de Salida
- Interruptor POWER

Pantalla
16 caracteres, 2 líneas (LCD retroiluminado)

Conectores
Jack ENTRADA
Jacks SALIDA L(MONO) / R
Jack AURICULARES (Tipo Mini en Estéreo)
Jack ENVÍO
Jack RETORNO
Jack pedal sub expresión / sub control 1,2
Conectores MIDI (IN, OUT)

Alimentación
AC 14 V; Adaptador AC
(BOSS

Consumo
800mA

Dimensiones
487 (ancho) x 222 (hondo) x 97 (alto) mm

Peso
4,0 kg.

Accesorios
Manual del Usuario
Servicio Post-Venta Roland
Adaptador AC

Opciones
Interruptor de Pie: FS-5U, FS-5L
Pedal de Expresión: EV-5 (Roland), FV-300L + PCS-33 (Roland)

** 0 dBm = 0.775 Vrms*

* *Debido al interés en el desarrollo de los productos, las especificaciones y/o la apariencia de esta unidad pueden cambiar sin notificación previa.*

Acerca del Método AF (Enfoque Adaptable)
Este proceso de conversión AD recientemente desarrollado elimina virtualmente todo el ruido de la cuantificación y mejora la gama dinámica general. Lo logra mediante el uso de dos tipos de convertidores AD (con diferentes niveles de entrada) convirtiendo las señales de audio en datos y con el singular método DSP, que crea un compuesto de fuentes separadas de datos.
.

Índice

2CE 50
2x2 Chorus....50

A
AC....39
Jack adaptador AC 10, 12
Jack AC IN 10, 12
Simulador de Guitarra Acústica 39
Gama Activa 29
AFB....39
Anti-Regeneración....39
AR....49
asignar....26
Auto Riff 49
frase auto riff 37
Auto Wah 42
AW....42

B
Banco 13, 14
Pedal BANK 9, 14
mensaje de selección de banco 66, 67
BPM 57
volcado de datos 61
carga de datos 62
botón BYPASS 9, 15
Función Bypass 15, 16, 17

C
cancelar cambio 31
CHORUS....55
mensaje de canal 64
COMPRESSOR 41
asignación de control 26, 27, 28, 29, 30
cambio de control 58
Pedal de Control....9
  ajustes 24, 25
copiar 18
gancho para cable 10, 12
CS....39
pedal CTL 9
  ajustes 24, 25

D
DELAY....54
Pantalla 9, 14, 15
DISTORTION....43

E
edición fácil 19, 20
botón Easy edit 9, 19
efecto 13, 19
  cancelar....31
  copiar 18
  edición fácil....19, 20
  editar....22, 23, 24
  guía de efectos....38
  inicialización....68
  modificar el nombre del patch....31
  ajustes rápidos....21
  recuperar 68
  seleccionar....13, 14
  ajustar 19, 20, 21, 22, 23, 24
  guardar....32
  operación escribir....32
effector –> effect
botón Effect select 9, 15
EQUALIZER 45
botón EXIT 9
pedal de Expresión 9
  ajustar 24, 25
botón EZ EDIT 9, 19

F
FB....39
Feedbacker....39
FL....48
Flanger 48
interruptor de pie 12, 28
Volumen del Pedal de Expresión 57
FV....57

G
global....34
Guitar Synth 52

H
Harmonist....47
escala del armonizador....36
jack Headphones 10
HR....47
HU 51
Humanizer....51

I
implementado....65, 70
inicialización 68
jack INPUT 10
Pedal Interno 29
sistema de pedal interno 29

L
tipo cierre 28
LIMITER 41
LM....41

M
botón MANUAL 9, 32
modo manual 32
MASTER 57
MASTER BPM....57
indicador 35
MIDI 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65
  conector 10, 64
  cambio de control 58
  mensaje de selección de banco 66, 67
  volcado de datos 61

carga de datos....62
implementación 65, 70
cambio de programa 58
mapa de cambio de programa 62
número de cambio de programa 66, 67
parámetro de utilidades 59
MODULATION....46
tipo momentáneo 28

N

nombre....31
Supresor de Ruido 57
NS 57
Número....13, 14
Pedal Numerado l 9, 14

O

OD....43
Jack OUTPUT....10, 12
nivel de salida 12
control OUTPUT LEVEL 10, 12
OVERDRIVE 43

P

Panorama....40
parámetro 38
edición 22, 23, 24
inicialización....68
botón PARAMETER 9
Patch....13, 14
cancelar....31
cambiar....13, 66, 67
copiar....18
inicialización....68
modificar el nombre del patch 31
número de patch 58
recuperar 68
seleccionar....13, 14
ajustar 19, 20, 21, 22, 23, 24
guardar....31
escribir....31
Pedal Wah 42
Phaser....48
jack PHONES 10
PH 48
PIC 40
Simulador de Pastilla 40
afinación 16
página Play 12, 14
interruptor de polaridad 12
Interruptor POWER....10
PREAMP....44
banco de Presets 13
patch Preset 13
cambio de programa 58, 64
mapa de cambio de programa 63
número de cambio de programa 66, 67

Q

ajuste rápido 21

R

jack RETURN 10
REVERB....56
Modulador en Anillo 54
RM 54

S

SDD 51
jack SEND 10
SEQ....50
SG....39
Short Delay....51
SL 54
Slicer....54
Slow Gear 39
fuente 28
modo fuente 28
SPEAKER SIMULATOR....44
Efectos Especiales 38
afinación estándar 16
jack SUB CTL 10
Sub Ecualizador....50
SUB EXP PEDAL jack 1
jacks SUB EXP PEDAL / SUB CTL 1,2 10
SYN....52
sistema 35
mensaje de sistema 65

T

destino 27
gama de destino 27
TR....40
Tremolo....40
afinador 15, 16
botón TUNER / BYPASS 9, 15
función Tuner / Bypass 15, 16, 17
afinar 15, 16
guía de afinación 15

U

banco del usuario 13
patch del usuario 13
inicialización 66
ajustes del usuario 21, 26
botón UTILITY 9, 33, 59
función utilidades 33, 34, 35, 36, 37
parámetro de utilidades 59

V

dial VALUE 9
VB 52
Vibrato 52

W

WAH 42
botón WRITE 9, 32
operación de escritura 32

Tabla de Nombres dee Patch

Nº Banco.	Nombre de Patch
1-1	TUBE STACK
1-2	COOL CRUNCH
1-3	FAT LEAD
1-4	AUTO RIFF
2-1	METAL DIST
2-2	CLEAN JC120
2-3	'70s STACK
2-4	SLICE WAH
3-1	COMBO LEAD
3-2	AC.GUITAR
3-3	CLASSIC DS
3-4	ARPEGGIATOR
4-1	HARD ROCK
4-2	LM CRUNCH
4-3	COOL CLEAN
4-4	LP –> ST
5-1	STACK OD
5-2	DRY MATCH
5-3	AMERICAN
5-4	ST –> JAZZ
6-1	GRUNGE OD
6-2	CRUNCH DD
6-3	MS CLEAN
6-4	FLANGE DIST
7-1	BLUES ECHO
7-2	MS CRUNCH
7-3	Bi CHORUS
7-4	FAST FLANGE
8-1	LA LEAD
8-2	CRUNCH TR
8-3	JAZZ CLEAN
8-4	HUMAN WAH
9-1	COMP TURBO
9-2	HARD BLUES
9-3	CLEAN LINE
9-4	HARD WAH
10-1	BG LEAD
10-2	BLUES ROOM
10-3	MILD SOLO
10-4	BACKING WAH
11-1	BOOMY FUZZ
11-2	EDGE DRIVE
11-3	COUNTRY TW
11-4	3VOICE HARM
12-1	5150 CRUNCH
12-2	BLUES ROCK
12-3	CLEAN TWIN
12-4	5th HARMONY

Nº Banco.	Nombre de Patch
13-1	BOTTOM MTL
13-2	NICE CRUNCH
13-3	BRIGHT TWIN
13-4	SLICE METAL
14-1	GRUNGE DIST
14-2	ST DRIVE
14-3	CLEAN STACK
14-4	PAD GUITAR
15-1	METAL SOLO
15-2	YOUNG UK
15-3	MILD CLEAN
15-4	PHASER SFX
16-1	FAT FUZZ
16-2	COUNTRY
16-3	JC-120
16-4	RING PAN
17-1	DISTORTION-
17-2	HARD STRT
17-3	NATURAL LM
17-4	STEP PHASER
18-1	MATCH LEAD
18-2	HARD JAZZ
18-3	CLEANforHUM
18-4	PEDAL -1OCT
19-1	LED STACK
19-2	WEST COAST
19-3	AC WITH DLY
19-4	LP–>HF TONE
20-1	1959 LEAD
20-2	VOXY DRIVE
20-3	SLICEN DICE
20-4	MELLOW WAH
21-1	METAL POP
21-2	COMP+OD
21-3	SMASH DRIVE
21-4	WAH CRUNCH
22-1	TURBO LEAD
22-2	VINTAGE OD
22-3	W DLY CLEAN
22-4	REAL FB.
23-1	VISUAL ROCK
23-2	COMP BLUES
23-3	TELE TWANG
23-4	VOXY TREM
24-1	HEAVY LEAD
24-2	TEXAS BLUES
24-3	PANNED JC
24-4	HARM RIFF

Nº Banco.	Nombre de Patch
25-1	FUZZ LEAD
25-2	CRUNCH CHO
25-3	THIN AC
25-4	FL DRIVE
26-1	GRUNGE DS
26-2	1959 CRUNCH
26-3	BLACK PANEL
26-4	PICKING WAH
27-1	RADIO DRIVE
27-2	1959 CHORUS
27-3	CUTTING
27-4	LEAD<—>CLEAN
28-1	POWER DRIVE
28-2	BLUES LEAD
28-3	ARPEGGIO
28-4	FADE IN
29-1	MID DRIVE
29-2	VOXY CRUNCH
29-3	MELLOW COMP
29-4	FADE OUT
30-1	SLDN COMP
30-2	POWER TWIN
30-3	SOLO E.AcGt
30-4	DIMINISHED
31-1	PRESENCE DS
31-2	COMBO DRIVE
31-3	UNPLUGGED
31-4	PANNING SL
32-1	SUST LEAD
32-2	BLUES BD-2
32-3	ORGAN TONE
32-4	HUMAN GATE
33-1	SMALL AMP
33-2	CRUNCH OD
33-3	MOD ECHO
33-4	ROTARY
34-1	TURBO OD
34-2	ModernCOMBO
34-3	TELEPHONE
34-4	TRIP PHASE
35-1	DISTORTION
35-2	TIGHT COMP
35-3	MONSTER CRY
35-4	PrePH DRIVE
36-1	TUBE STACK
36-2	COOL CRUNCH
36-3	FAT LEAD
36-4	AUTO RIFF

Tabla de Nombres de Patch

Nº Banco	Nombre de Patch
37-1	METAL DIST
37-2	CLEAN JC120
37-3	'70s STACK
37-4	SLICE WAH
38-1	COMBO LEAD
38-2	AC.GUITAR
38-3	CLASSIC DS
38-4	ARPEGGIATOR
39-1	HARD ROCK
39-2	STACK OD
39-3	GRUNGE OD
39-4	BLUES ECHO
40-1	LA LEAD
40-2	COMP TURBO
40-3	BG LEAD
40-4	BOOMY FUZZ
41-1	5150 CRUNCH
41-2	BOTTOM MTL
41-3	GRUNGE DIST
41-4	METAL SOLO
42-1	FAT FUZZ
42-2	DISTORTION-
42-3	MATCH LEAD
42-4	LED STACK
43-1	1959 LEAD
43-2	METAL POP
43-3	TURBO LEAD
43-4	VISUAL ROCK
44-1	HEAVY LEAD
44-2	FUZZ LEAD
44-3	GRUNGE DS
44-4	RADIO DRIVE
45-1	POWER DRIVE
45-2	MID DRIVE
45-3	SLDN COMP
45-4	PRESENCE DS
46-1	SUST LEAD
46-2	SMALL AMP
46-3	TURBO OD
46-4	DISTORTION
47-1	METAL LEAD
47-2	METAL 5150
47-3	BRITISH MS
47-4	HARD GRUNGE
48-1	GUITAR HORN
48-2	DRIVE<—>SOLO
48-3	BOSTON LEAD
48-4	SWEET LEAD

Nº Banco	Nombre de Patch
49-1	5150 DRIVE
49-2	5150 OCT
49-3	BOOST BG
49-4	JB LEAD
50-1	THRASH 5150
50-2	MOD METAL
50-3	SMOOTH LEAD
50-4	OD2–>MS1959
51-1	LM CRUNCH
51-2	DRY MATCH
51-3	CRUNCH DD
51-4	MS CRUNCH
52-1	CRUNCH TR
52-2	HARD BLUES
52-3	BLUES ROOM
52-4	EDGE DRIVE
53-1	BLUES ROCK
53-2	NICE CRUNCH
53-3	ST DRIVE
53-4	YOUNG UK
54-1	COUNTRY
54-2	HARD STRT
54-3	HARD JAZZ
54-4	WEST COAST
55-1	VOXY DRIVE
55-2	COMP+OD
55-3	VINTAGE OD
55-4	COMP BLUES
56-1	TEXAS BLUES
56-2	CRUNCH CHO
56-3	1959 CRUNCH
56-4	1959 CHORUS
57-1	BLUES LEAD
57-2	VOXY CRUNCH
57-3	POWER TWIN
57-4	COMBO DRIVE
58-1	BLUES BD-2
58-2	CRUNCH OD
58-3	ModernCOMBO
58-4	TIGHT COMP
59-1	'60s CRUNCH
59-2	ECHO LEAD
59-3	TEMPO DELAY
59-4	R&B CRUNCH
60-1	LO DRIVE MS
60-2	DRY CRUNCH
60-3	FAT CRUNCH
60-4	UK CRUNCH

Nº Banco	Nombre de Patch
61-1	BLUESY
61-2	BRIT BLUZ
61-3	CHIK'NPIK'N
61-4	SATCH TONE
62-1	ROCK'N'ROLL
62-2	FUNK MASTER
62-3	TIGHT DRIVE
62-4	VOXY BEATLE
63-1	COOL CLEAN
63-2	AMERICAN
63-3	MS CLEAN
63-4	Bi CHORUS
64-1	JAZZ CLEAN
64-2	CLEAN LINE
64-3	MILD SOLO
64-4	COUNTRY TW
65-1	CLEAN TWIN
65-2	BRIGHT TWIN
65-3	CLEAN STACK
65-4	MILD CLEAN
66-1	JC-120
66-2	NATURAL LM
66-3	CLEANforHUM
66-4	AC WITH DLY
67-1	SLICEN DICE
67-2	SMASH DRIVE
67-3	W DLY CLEAN
67-4	TELE TWANG
68-1	PANNED JC
68-2	THIN AC
68-3	BLACK PANEL
68-4	CUTTING
69-1	ARPEGGIO
69-2	MELLOW COMP
69-3	SOLO E.AcGt
69-4	UNPLUGGED
70-1	ORGAN TONE
70-2	MOD ECHO
70-3	TELEPHONE
70-4	MONSTER CRY
71-1	SPACE ECHO
71-2	FANTASY
71-3	GATE SYNTH
71-4	SYNTH + GT
72-1	PAD ECHO
72-2	RESO LEAD
72-3	STRINGS
72-4	SQUARE BASS

Tabla de Nombres de Patch

Nº Banco	Nombre de Patch
73-1	SYNTH BASS
73-2	SAW LEAD
73-3	SQUARE LEAD
73-4	GTSYN BRASS
74-1	RING TRIP
74-2	ETHNIC BELL
74-3	RING ECHO
74-4	CRYING CAT
75-1	LP –> ST
75-2	ST –> JAZZ
75-3	FLANGE DIST
75-4	FAST FLANGE
76-1	HUMAN WAH
76-2	HARD WAH
76-3	BACKING WAH
76-4	3VOICE HARM
77-1	5th HARMONY
77-2	SLICE METAL
77-3	PAD GUITAR
77-4	PHASER SFX
78-1	RING PAN
78-2	STEP PHASER
78-3	PEDAL -1OCT
78-4	LP–>HF TONE
79-1	MELLOW WAH
79-2	WAH CRUNCH
79-3	REAL FB.
79-4	VOXY TREM
80-1	HARM RIFF
80-2	FL DRIVE
80-3	PICKING WAH
80-4	LEAD<—>CLEAN
81-1	FADE IN
81-2	FADE OUT
81-3	DIMINISHED
81-4	PANNING SL
82-1	HUMAN GATE
82-2	ROTARY
82-3	TRIP PHASE
82-4	PrePH DRIVE
83-1	LEAD IN D
83-2	MID CUT TR
83-3	REBEL ROUSR
83-4	FLANGED CLN
84-1	E.Ac.MELLOW
84-2	E.Ac.NORMAL
84-3	E.Ac.DETUNE
84-4	E.ACOUSTIC

Nº Banco	Nombre de Patch
85-1	E.Ac.BRIGHT
85-2	E.Ac.CHORUS
85-3	E.Ac.POWER
85-4	E.Ac.SOLO

Nº Banco	Nombre de Patch